УЖАСЫ

ЖАНРОВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «SAVAGE WORLDS»

Savage Worlds
Ужасы

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод с английского Артём Беляк.
Редактор: Анастасия Гастева.

Уэйд-Уильямс П., и др.
Б 87 Savage Worlds: Ужасы / Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2014. – 64 с.
ISBN 978-5-905471-20-9

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015
© Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), 2011
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-20-9

Персонажи 6
Новые изъяны . . . 6
Новые черты . . . 8

Дети ночи 12
Ангел . . . 12
Вампир . . . 12
Дампир . . . 13
Демон . . . 13
Зомби . . . 14
Монстр Франкенштейна . . . 14
Оборотень . . . 15
Призрак . . . 15

Орудия ремесла 16
Холодное оружие . . . 16
Дистанционное оружие . . . 17
Боеприпасы . . . 19
Снаряжение . . . 19

Правила игровых миров 25
Страх и ужас . . . 25
Магическая отдача и неполадки . . . 25
Реки крови . . . 25
Хронологический феномен . . . 25
Грехи . . . 26
Рассудок . . . 26
Запретные знания . . . 31
Ритуалы . . . 33
Знаки и предзнаменования . . . 36
Обереги и печати . . . 38

Магия 41
Тёмные силы . . . 41
Глаза мертвеца . . . 41
Духовный барьер . . . 42
Изгнать сущность . . . 42
Мгновенное старение . . . 43
Могильный глас . . . 43
Ночные кошмары . . . 43
Освятить землю . . . 44
Подавить ликантропию . . . 44
Подчинить сущность . . . 44
Покров смерти . . . 45
Призыв демона . . . 46
Призыв духа . . . 47
Сила мертвеца . . . 48
Усилить нежить . . . 48

Магические предметы 50
Создание магических предметов . . . 50

Бестиарий 65
Новые особенности монстров . . . 65
Адская гончая . . . 65
☠ Адский дракон . . . 66
☠ Аманодзяку . . . 67
☠ Асванг . . . 68
☠ Банши . . . 69
☠ Безумный учёный . . . 69
Бес . . . 70
Бешеное животное . . . 71
Блуждающий огонёк . . . 72
Боевой робот . . . 73
Вампиры . . . 73
Ведьма/колдун . . . 79
Вендиго . . . 79
Гибрид . . . 80
Гоблины . . . 81
Големы . . . 82
Гомункул . . . 84
Гончие ужаса . . . 85
Дампир . . . 85
Демон/Дьявол . . . 86
☠ *Библиотекарь . . . 86*
Гладиатор . . . 86
☠ *Демон чревоугодия . . . 87*
☠ *Демон чумы . . . 88*
Демонический скакун . . . 89
☠ *Демон-червь . . . 90*
☠ *Захватчик . . . 90*
☠ *Искуситель . . . 91*
☠ *Обличитель . . . 93*
☠ *Пазузу . . . 93*
Рогатый демон . . . 94
☠ *Собиратель . . . 94*
Демоническая шкура . . . 95
☠ Дикий чёрт из табакерки . . . 95
Духи эмоций . . . 96
☠ Железный разрушитель . . . 97
Жертвы . . . 98
Бойкая девушка . . . 98
Ботаник . . . 98
Невинные жертвы . . . 98
Спортсмен . . . 98

Живая изгородь 99
Живая слизь 99
Жуткий лич 100
Заиндевевший воин 101
Злой клоун 102
Зомби 103
Избранный охотник 106
Инквизиция 106
Исследователь-мистик 107
Ихтинит 108
Кошка 110
Кричащий череп 110
Кровавый туман 111
Ксеноморф 111
Кукла чревовещателя 112
Летающая голова 113
Летучая мышь, гигантская 113
Линхум-ши 114
Могильное проклятье 114
Могильный житель 115
Морской дьявол 116
Мумия 116
Незримый помощник 119
Ненависть 119
Неупокоенный 120
Ночные кошмары 121
Облако дыма 121
Оборотни 122
Одержимые животные 124
Одержимый автомобиль 124
Одержимый портрет 125
Ожившее пугало 125
Ожившие чучела 126
Оживший бог 126
Оживший гримуар 126
Пляска смерти 127
Полиция 129
Порочный музыкант 129
Потрошитель 130
Похитители снов 130
Призрак 131
Проклятые доспехи 133
Расчленённый труп 134
Рой 134
Рука мертвеца 135
Серийные убийцы 136
Скелет 138
Собака/Волк 139
Тёмные боги 139
Арахна, Многоногая *140*
Вралкреш, Тысяча Пастей *141*
Джирикилимсг, Оплакивающий Правду *141*
Кразалфазалиус, Огненный Шторм *142*
Тодото, Изменяющий Кровью *143*
Упырь 144
Уродливые прислужники 144
Утопец 144
Черви-трупоеды 145
Чёрное древо 145
Чёрный извозчик 146
Скакуны Извозчика 147
Чёрная повозка 148
Чёрный судья 148
Чёрный человек 149
Чёрт 149
Член культа 150

Раздел ведущего 152

Жанр ужаса 152
Боевик *152*
Великое зло *153*
Мрачный ужас *154*
Игровой мир 155
Фэнтези *155*
Научная фантастика *155*
Современность *156*
Исторические игры *156*
Тайна или нет? 157
Завязка сюжета 159
Идеи для сюжета *160*
Создание атмосферы 162
Создайте настроение *162*
Сторонние инструменты *162*
Описывайте, а не информируйте *164*
Изоляция *165*
Неизвестность *165*
Проницательность против насилия *165*
Монстры 166
Использование бестиария 167
Злодеи 167
Сложность препятствий 168

Персонажи

Большая часть игровых миров, использующих систему правил Savage Worlds, содержат в себе какой-либо элемент ужаса: от зомби-апокалипсиса и космических кораблей, наводнённых пришельцами, до мрачных историй Мёртвых Земель. Эта книга — тусклое сияние свечи в темнейших уголках этих миров, она даёт и игрокам, и ведущему много новых идей по увеличению роли ужаса в их играх.

В начале этой книги представлены новые *черты* и *изъяны*, снаряжение и мистические силы для героев. Затем следует описание новых правил и фолиант с самыми жуткими из чудовищ для ведущего. Давайте начнём наше путешествие в ночи со взгляда на обречённых протагонистов наших авантюр — с героев.

Герои

Нечто где-то поблизости. И оно идёт за вами.

Но вам необязательно быть жертвой. И неважно, из глубин ли космоса это нечто, или это просто психопат с бензопилой. Но вы — герой. Вы будете сражаться, и с помощью отваги, смекалки и небольшого везения вы, быть может, одержите победу над тем, что таится во тьме. Быть может, вы спасётесь. Быть может, вы спасёте своих друзей. Быть может, вы даже спасёте весь мир.

А если тьма погубит вас, то, по крайней мере, вы погибнете, сражаясь…

Новые изъяны

Анемия (крупный)

Некоторые индивиды истекают кровью гораздо сильнее других. Возможно, причиной этого является наследственное заболевание, или жертве просто не везёт, и любой удар психопата с ножом задевает вены.

Каждый раз, когда герой получает *ранение* и не оказывается *при смерти*, у него открывается кровотечение. Каждый раунд после того, как *ранение* было нанесено, жертва должна проходить *проверку выносливости*, или она получит уровень *усталости*, из-за которой возможна даже гибель персонажа. Кровотечение можно остановить успешной *проверкой лечения*, после чего персонаж будет избавляться от одного уровня *усталости* в час при хорошем питании.

Жертва (крупный или мелкий)

Мы все видели фильмы. Лишь только одинокому герою или героине суждено выжить в то время, как всё их друзья медленно, но верно будут убиты один за другим. Ваш герой один из тех, кому «не повезло». Каждый раз, когда группа встречает противников, и нет никаких явных причин атаковать кого-то другого, этому персонажу достаётся короткая спичка.

При крупном *изъяне* этот персонаж является первой целью врагов в бою, а также проходит все *проверки на прочность* со штрафом –1.

Живая мишень (крупный)

Некоторые люди оказываются не в том месте и не в то время. У других же, кажется, это вошло в привычку. Эти несчастные души обречены страдать от случайных попаданий (по правилам *невинных жертв*) на 1-2 при одиночных выстрелах и на 1-3 при стрельбе из дробовиков и ведении *автоматического огня*.

Истошный вопль (мелкий)

Неважно, насколько основательно несчастный старается держать себя в руках, страх и ужас исторгают из него оглушительный крик. Этот вопль могут услышать враги, и несомненно, он будет нервировать окружающих. Каждый раз, когда персонаж проваливает *проверку храбрости*, он кричит на пределе своих возможностей. Чем больше модификатор страха, тем громче и продолжительней крик. Любой, находящийся в зоне действия *большого шаблона* с центром на жертве, получает штраф –1 к *проверкам храбрости* вследствие воздействия пугающего и раздражающего крика.

Медлительность (крупный)

Этот персонаж обладает рефлексами кошки. Мёртвой и разлагающейся кошки. Он часто действует последним, а значит, ему чаще выпадает шанс погибнуть первым.

В бою жертва тянет две карты и выбирает худшую. В том случае, если герой вытягивает джокера, то он игнорирует *изъян* в течение этого раунда.

Медлительным персонажам недоступна *черта стремительный*, но они могут улучшить свою реакцию с помощью *черты хладнокровие* (но не во время создания персонажа). *Черта хладнокровие* позволяет таким персонажам вытягивать одну карту и действовать нормально. *Черта хладнокровие+* — две карты и использовать лучшую.

Нервозность (мелкий)

Любая мелочь пугает этого человека и заставляет его нервничать. При любом внезапном звуке, в стрессовых ситуациях, в случае неожиданности такой персонаж должен пройти *проверку храбрости*.

Обречённость (крупный)

Мрачные и задумчивые герои и героини страдают от депрессии, одиночества и вечного фатализма. Им сложнее видеть свет в конце туннеля, поэтому на все их *проверки смекалки* для восстановления *рассудка* налагается штраф –2.

Помешанный (крупный/мелкий)

С вашим героем что-то случилось. Нечто плохое. И что бы это ни было, это лишило его частички рассудка (см. стр. 26).

Начальный *рассудок* персонажей с мелким *изъяном* на 1 *пункт* ниже обычного. При крупном *изъяне* — на 2 *пункта*.

Проклятье (крупный)

Иногда герои переходят дорогу злым силам, и те навсегда отмечают их своим губительным прикосновением. Ваш персонаж не может получить преимуществ от сил, предоставляемых *чертой мистический дар (чудеса)*. Этот *изъян* можно взять только в игровом мире, где допустима *черта мистический дар (чудеса)*.

Ступор (крупный/мелкий)

На некоторых людей в момент опасности находит ступор, и ваш герой — один из них. Возможно, это из-за страха, воспоминаний или чего-то ещё, но какова бы ни была причина, в первом раунде каждой битвы вы должны пройти *проверку храбрости*. Если герои обладают крупным *изъяном*, то на эту *проверку* налагается штраф –2.

Фома неверующий (крупный)

Кроме проблем, описанных в книге «Дневник авантюриста», Фомы неверующие просто не готовы принять сводящую с ума истину о том, что все эти ужасы могут на самом деле оказаться реальностью. Персонажи с этим *изъяном* теряют дополнительный *пункт рассудка* (см. стр. 26) при *провале проверки храбрости*. Зато они начинают игру с *рассудком* +2.

Эти изменения действуют только при условии использования в игровом мире механики потери *рассудка* (см. стр. 26).

Новые черты

Ниже находится список новых *черт*, предназначенных для использования в играх с элементами ужасов, но не забывайте, что многие похожие качества уже описаны в книге «Дневник авантюриста». Если игрок хочет создать специалиста по оккультизму, то такие *черты*, как *исследователь* и *учёный* позволяют это сделать. *Черта избранный* отлично подходит для создания охотника на монстров.

Черты предыстории

Непреклонность

Требования: *новичок, характер d8+*

Ваш охотник воистину был создан для борьбы со злом. Он будет искать зло везде, где бы оно ему ни померещилось, и не потерпит, чтобы кто-то становился у него на пути.

Не отступающие ни на шаг преданные этой охоте непреклонные персонажи могут совершить одно действие со штрафом –2, даже не пройдя *проверку* на выход *из шока*. Изменённые правила по выходу из *шока* приведены на следующей странице.

Лидерские черты

Фанатизм

Требования: *закалённый, командный голос, убеждение d8+*

Эта *черта* больше подходит военнослужащему, но ею может обладать и лидер отряда охотников на монстров.

Находясь под командованием этого персонажа, последователи приободряются и получают преимущество +2 к *проверкам храбрости*.

Выход из шока

Внимание! В свете грядущего нового издания книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста» и известий от Pinnacle про небольшие изменения в правилах Savage Worlds мы подтверждаем, что все эти изменения будут внесены в готовящуюся книгу.

Одним из таких изменений являются новые правила по выходу из *шока*. Это значит, что и связанную с этим *черту непреклонность* тоже подкорректировали.

Выход из шока

Для выхода из *шока* и получения возможности действовать в том же *раунде* необходимо успешно пройти *проверку характера* в начале своего хода. *Подъём* теперь не нужен. Это ускоряет сражение и учёт состояний *статистов*. Попробуйте и вам понравится!

Профессиональные черты

Мастер талисманов

Требования: *новичок, смекалка d8+, характер d8+, мистический дар (магия или чудеса), знания (оккультизм) d8+, сверхъестественный навык d8+*

Это магическая версия *черты изобретатель*. Один раз за игровую встречу персонаж с этой *чертой* может создать магический предмет и наделить его сверхъестественной силой.

Предмет наделяется любой силой, доступной магу или чудотворцу в игровом мире (тем не менее, ограничение по *рангу* всё ещё действует). Талисман обладает количеством *пунктов силы*, равным половине таковых у создателя. Будучи однажды использованными, *пункты силы* не восстанавливаются.

Ритуал по наделению объекта силой занимает 2d10 минут. Активация устройства требует *проверки смекалки* (в случае с магией) или *характера* (в случае с чудесами).

Некромант

Требования: *новичок, мистический дар (магия или чудеса), характер d8+, сверхъестественный навык d8+*

Некроманты посвящены в тайные знания о ритуалах и смерти. Фактически они эксперты по оживлению мертвецов и подчинению их своей злой воле. И хотя большинство героев должно избегать настолько тёмного колдовства, мало кто может отрицать его эффективность.

Черта некромант даёт два преимущества. Во-первых, герой может использовать магическую силу *зомби*, будучи *новичком* (несмотря на требование быть *ветераном*).

Во-вторых, стоимость использования этой силы для некроманта снижается до 2-х *пунктов* за тело. В дополнение к этому, некромант волен удвоить стоимость в *пунктах силы* за тело, чтобы увеличить время действия до 2d6 часов при *успехе*, 2d6 дней при *подъёме* или сделать своих мёртвых слуг вечными при двух *подъёмах*.

Некромант не может одновременно оживить больше вечных слуг, чем удвоенное значение его *характера*.

Некромант+

Требования: *ветеран, некромант*

Зомби, оживлённые некромантом, теперь обладают повышенной на одну ступень *силой* и одним повышенным на одну ступень *навыком* на выбор (обычно *дракой*).

Охотник на монстров

Требования: *закалённый, характер d6+*

Этот персонаж полностью невосприимчив к *проверкам храбрости*, вызванным выбранной категорией существ, например, призраками, оборотнями, вампирами или механизмами. Если выбранной категорией существ являются колдуны, то персонаж также получает устойчивость к силе *ужас*. Слово ведущего является ключевым при определении того, применима ли эта *черта* в конкретном случае

или нет. Эта *черта* может быть взята несколько раз для разных типов существ.

Экзорцист

Требования: *новичок, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d10+*

Этот герой является членом духовенства и обучен изгонять демонических сущностей, которые одержали людей. Каждый раз, когда персонаж делает *встречную проверку характера* или *веры* против демонов или сверхъестественных злых сил, он получает преимущество +4.

Социальные черты

Видения

Требования: *новичок*

Мрачные сны или отрывочные видения, полные ужаса, заполняют сознание этого человека. Но кроме беспокойства, они также могут принести и пользу.

Один раз за игровую встречу герою гарантировано видение. Это может быть внезапная вспышка в сознании, ночной кошмар во время сна, результат гадания на кофейной гуще или картах Таро.

Когда это происходит, используйте правила *знаков и предзнаменований*, описанные на стр. 36. Сразу же после этого провидец должен пройти *проверку смекалки*. Если он проваливает *проверку*, видения играют злую шутку с его разумом, смешивая вымысел и реальность, прошлое с настоящим или просто смущая разум мистической энергией, в результате чего провидец теряет 1 *пункт рассудка*.

Крепкий рассудок

Требования: *новичок, характер d6+*

Этот авантюрист научился мириться с ужасами, которые он видит, и с жуткими созданиями, наводнившими его мир. Его *рассудок* увеличивается на 2.

Матёрый

Требования: *закалённый, характер d8+*

Этот охотник на монстров видел такое, от чего другие сошли бы с ума. Это позволило ему научиться справляться с переживаниями. При *успешной проверке смекалки* во время *профилактики* (см. стр. 28) герой восстанавливает один дополнительный *пункт рассудка*. Обычно это происходит между приключениями, и окончательное решение принимает ведущий (например, персонаж, который проводит это время за изучением монстров, не получит этого преимущества). Этот *пункт рассудка* добавляется к тем, которые персонаж восстанавливает по каким-либо другим причинам.

Мистик

Требования: *новичок, смекалка d8+, расследование d8+, знания (оккультизм) d8+*

Знания — сила. А подчас и дорога к беспросветному безумию.

Мистик начинает игру с *запретными знаниями* (см. стр. 31), которые выбирает игрок. Категории, отражающие широкий диапазон знаний, такие как «монстры», дают менее специализированную информацию, нежели более узкие категории, например, «вампиры».

Сила духа

Требования: *новичок, характер d8+, выносливость d8+*

Некоторые познали свой разум лучше других и научились контролировать его. Персонажи с этой *чертой* получают преимущество +2 ко всем попыткам сопротивления контролю над разумом независимо от их источника. Преимущество +2 так же применяется в *поединках воли*.

Хранимый небесами

Требования: *новичок, характер d6+*

Вы выбираете, получит ли ваш герой преимущество +1 к атаке, направленной против сверхъестественных злых существ, либо эти существа атакуют вашего героя со штрафом –1. Вы можете взять эту *черту* во второй раз для получения второго преимущества. Сделать это можно только после получения нового *ранга*.

Дети ночи

Не все герои состоят из плоти и крови. Некоторые созданы из камня и стали, мистической энергии или даже являются воплощениями давно забытых богов. Ниже представлены правила по игре за «монстров».

Игровой мир

Игра за монстра похожа на игру за представителя какого-либо нечеловеческого народа фэнтези мира. При создании такие персонажи получают некоторые силы и способности из-за своего необычного происхождения.

Это также значит, что монстры зачастую будут гораздо сильнее, чем обычные люди, и ведущему следует с осторожностью относиться к их появлению.

Вампиры в современном мире, например, могут сами по себе быть куда сильнее людей, но вынуждены скрываться в тенях, так как их род немногочислен, и на них начнут охоту, если они будут обнаружены.

Также стоит учитывать, что не все чудища созданы равными. В группе игроков с разными монстрами найдётся тот, кто будет сильнее других. Окружение и враги, принимающие дополнительные меры предосторожности при уничтожении самых сильных существ, должны компенсировать это.

Ангел

Ангелы являются служителями могущественного божества и иногда помогают куда более «примитивным» созданиям. Также они исполняют роль карающего меча и, если надо, могут уничтожать целые города, чтобы очистить их от скверны.

- **Божественная сила:** ангелы начинают игру со значением *силы* d12.
- **Вера:** ангелы начинают игру со значением *веры* d6.
- **Доспех праведности:** ангелы защищены аурой, которая даёт им +4 к *стойкости*. На эту ауру не действует *бронебойность* оружия.
- **Лечение:** прикосновение ангела может исцелить одно *ранение* (или стабилизировать, если жертва *при смерти*) за каждый *успех* и *подъём* при *проверке веры*. Исцелить одного и того же человека с помощью этой способности можно один раз в семь дней.
- **Небесное Воинство:** ангелы получают команды непосредственно от хладнокровного и загадочного Бога. И нет никого, кого бы они могли спросить, должны ли они исполнить приказ. Если они не подчинятся, то будут лишены своих сил и станут смертными.
- **Полёт:** по своему желанию ангелы могут материализовать гигантские крылья. Это даёт им возможность полёта с *шагом* в 24 клетки с *вертикальной маневренностью* 2.

Вампир

Этот персонаж был укушен вампиром, в результате чего сам им стал. Он должен пить кровь, чтобы выжить, но пить человеческую кровь или нет — дело выбора каждого.

- **Когти:** *урон* в ближнем бою *сила*+d6.
- **Кормление:** вампир должен выпивать минимум пол-литра свежей крови в день. Это считается крупным *изъяном дурная привычка*.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительных повреждений от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.

- **Сила проклятого:** вампиры начинают игру с *силой* и *выносливостью* d8 вместо d4.
- **Уязвимость (дерево):** вампиры получают +4 *урона* от деревянного оружия.
- **Уязвимость (незваный гость):** вампир не может переступить порог дома, пока его не пригласят.
- **Уязвимость (солнечный свет):** вампир загорится, если на него упадёт хотя бы луч солнца. Солнце наносит ему 2d10 *урона* в раунд. *Броня* не защищает от солнца.
- **Уязвимость (чеснок):** на *проверки драки* налагается штраф –2, если вампир атакует того, у кого есть с собой чеснок.

Дампир

Дампирами становятся отпрыски людей и вампиров, и они существуют только в определённых игровых мирах. Большинство из них служит своим тёмным отцам и матерям или охотятся на них ради отмщения за причинённые страдания.

- **Обнаружить вампира:** дампиры чувствуют вампиров (и своих собратьев по несчастью) на расстоянии 20 метров. Для обнаружения персонажей, использующих силу *скрыть сверхъестественное*, необходимо пройти *встречную проверку внимания* против *сверхъестественного навыка* колдуна.
- **Сила предков:** персонажи-дампиры начинают игру со значением *силы* d6 вместо d4.
- **Уязвимость (солнечный свет):** дампиры не загораются как вампиры, но испытывают сильный дискомфорт. Все действия, связанные с физической работой при дневном освещении (или УФ освещении), выполняются со штрафом –2.

Демон

В жилах вашего персонажа течёт кровь демона. Быть может, это результат переливания крови, а может, он и сам один из них.

Персонажи-демоны являются злыми с точки зрения игровой механики (например, *черты избранный*), но их действия и поведение могут не являться таковыми в определённых игровых мирах. Например, они могут быть противопоставлены «самодовольным» ангелам и чёрствому Богу, который этими ангелами командует. В таких игровых мирах демоны, вероятнее всего, видят людей как инструмент в великой «войне с Небесами». Демоны должны быть самодовольными, мнительными, и из них получаются не самые преданные спутники даже в подобных «нейтральных» историях.

- **Дьявольская выносливость:** персонажи-демоны получают +2 к *проверкам* выхода из *шока*.
- **Сопротивление обычному оружию:** демоны получают только половину *урона* от немагического оружия, за исключением экземпляров из хладного железа (смотри *уязвимость* ниже).

- **Устойчивость:** демоны устойчивы ко всем ядам и болезням.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из чистого холодного железа. «Хладный» относится к чистоте, а не к температуре.

Зомби

Когда-то ваш герой ходил среди живых. Но смерть призвала его к себе, и плоть была предана земле. Каким-то образом он вернулся. Ваш персонаж — живой труп, но он всё ещё сохранил самоконтроль и сознание.

- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительного *урона* от *прицельных выстрелов*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Пир плоти:** зомби должны есть сырое мясо, чтобы выжить. Большинству требуется около половины килограмма в день. Это считается крупным *изъяном дурная привычка*. «Смерть» вводит зомби в состояние ступора. После неё он начинает жаждать плоти, и все, кого он может найти, и враги, и друзья, станут его жуткой трапезой. В этом случает он восстановит самоконтроль и избавится от всех уровней *усталости*.

Монстр Франкенштейна

Ваш герой не рождался — он был создан.

Собранные из частей других существ в лаборатории, эти создания походят на чудовище из «Франкенштейна» Мэри Шелли.

- **Вуаль смерти:** мозг вашего подопечного принадлежит смертному, а потому все его ментальные *изъяны* перешли к вам. Его прошлая жизнь туманна и остаётся загадкой, но, время от времени, некоторые события вызывают к жизни отрывочные воспоминания о былом существовании. *Смекалка* этого персонажа не может быть увеличена при повышениях.
- **Запчасти:** ваше тело было собрано из лучших частей. Ваш персонаж начинает игру со значением *силы* и *выносливости* d10. В случае, если монстр Франкенштейна потеряет часть тела, то она может быть прикреплена обратно с помощью *проверки мистического дара (безумная наука)* со штрафом –4.

- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительного *урона* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Уязвимость (электричество):** молния вас породила, и она же вас, вероятно, и убьёт. Монстры Франкенштейна получают двойной *урон* от атак электричеством.
- **Ярость:** ваше мёртвое тело слабо чувствует боль, как физическую, так и эмоциональную, что превращает его в яростный ураган, сдержать который не в силах никто. Все монстры Франкенштейна обладают *чертой берсерк*.

Оборотень

Персонажи-оборотни могут контролировать своё превращение всегда, за исключением ночи полнолуния, приход которой заставляет их впасть в ярость.

Превращение требует действия и *проверки характера* (со штрафом –4, если на небе нет луны, или персонаж находится в помещении). Находясь *при смерти*, оборотень принимает свою человеческую форму.

- **Инфекция:** каждый, кому оборотень при укусе наносит *ранение*, должен пройти *проверку выносливости*. *Провал* означает, что этот персонаж превратится в оборотня в следующее полнолуние (в том случае, если переживёт нападение).
- **Когти:** *урон* в ближнем бою *сила*+d8.
- **Лунное безумие:** когда садится солнце, и на небо выходит полная луна, ваш персонаж превращается в жаждущего крови монстра, полностью находящегося под контролем ведущего. Находясь в этом состоянии, оборотень должен питаться. Если у него будет выбор, то он нападёт на незнакомцев или врагов, но в ином случае он использует для удовлетворения своего вечного голода друзей, плоть которых станет его мрачной трапезой.
- **Неуязвимость:** оборотня можно ранить только оружием из серебра, остальное оружие вводит его в состояние *шока*.
- **Страх –2:** у всех, кто видит оборотня, кровь стынет в жилах.
- **Тепловидение:** оборотень может видеть температуру предметов и существ и не получает штрафов за освещение при атаке живых целей в темноте.
- **Укус:** *урон* в ближнем бою *сила*+d4.
- **Уязвимость (серебро):** оборотни получают полный *урон* от серебряного оружия.

Призрак

Призраки — это духи мёртвых, способные усилием воли влиять на мир смертных.

- **Воздействие на материальный мир:** призраки могут действовать в материальном мире, для каждого действия требуется пройти *проверку характера*. При успешной *проверке* они могут использовать свою *силу* и *ловкость* как если бы были материальными.
- **Бесплотный:** призраку нельзя причинить вред обычным оружием, но он получает полный *урон* от магического оружия, предметов и сверхъестественных сил. Также он может проходить сквозь твёрдые объекты.
- **Невидимость:** духов нельзя увидеть невооружённым глазом, если они сами того не захотят.
- **Уязвимость (соль):** призраки не переносят соли. Они не могут пересечь преграду из соли и оказываются *в шоке* при контакте с ней.

Орудия ремесла

Большинство охотников не родилось с оружием, которое помогло бы им в борьбе с врагами. Напротив, они полагаются на хладное железо и хороший меч, гладкоствольное ружьё и верный револьвер или на более экзотическое оружие, разработанное для охоты на определённых тварей.

На этих страницах перечислено вооружение, используемое охотниками для борьбы со злом, а также другие приспособления, как обычные, так и магические, которые они смогут использовать, чтобы вывести врагов на чистую воду.

Холодное оружие

Мало кто из охотников на монстров согласится сойтись в битве с громадным оборотнем или гниющим зомби один на один, но иногда у них просто нет выбора. Тогда в ход и идёт холодное оружие.

Боевой ухват

Боевой ухват — это модификация средневекового оружия. Состоящий из длинного древка, заканчивающегося ошейником с шипами, он разработан для поимки монстров с причинением минимального вреда и является излюбленным оружием безумных учёных. Переключатель на конце рукояти активирует щипцы.

Успех при *проверке драки* означает, что цель захвачена за пояс и всё так же может использовать руки. При *подъёме* руки цели тоже скованы.

Пойманная жертва может попытаться вырваться. Для этого ей нужно пройти *встречную проверку силы* против *силы* атакующего. Если жертва не может использовать руки, то на *проверку* налагается штраф –2. Считайте, что *стойкость* боевого ухвата равна 8.

Чистота материалов

Серебро смертельно для оборотней, демоны не выносят хладного железа, но что же на самом деле представляет из себя оружие, изготовленное из особых материалов?

Серебро

В большинстве игровых миров с элементами ужаса серебряное оружие изготовляется из чистого серебра для большей эффективности. Нанесение на лезвие тонкого слоя серебра просто не даст никакого эффекта. Оружие из чистого серебра стоит в пять раз дороже обычного. Оно наносит *урон* и *ранения* существам, которых невозможно одолеть обычным оружием.

Хладное железо

Тепло плавильной печи никогда не касалось хладного железа. Вследствие этого оно не содержит примесей, но изготовленные из него предметы крайне хрупки. Оружие из железа холодной ковки стоит вдвое дороже обычного и ломается, если на игральной кости, соответствующей навыку *драки* выпадает 1 (вне зависимости от результата на *диком кубике*).

Кол

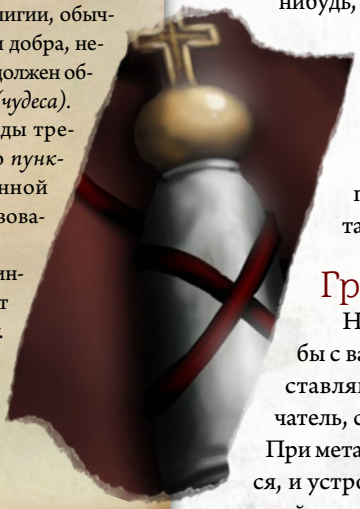
Это может показаться забавным, но даже в мире высоких технологий острая палка остаётся одним из самых эффективных методов уничтожения вампира. Посеребрённый кол (хорош против оборотней и определённых видов вампиров) стоит дополнительные $100, но в целом мало чем отличается от деревянного.

Создание святой воды

Святой называется вода, благословлённая рукоположенным служителем религии, обычно следующей больше принципам добра, нежели разрушения. «Священник» должен обладать силами *мистического дара (чудеса)*.

Благословение полулитра воды требует *проверки веры* и траты 1-го *пункта силы*. Вода остаётся освящённой до тех пор, пока не будет использована или пролита.

В играх в жанре фэнтези большинство «добрых» божеств позволяет своим служителям освятить воду. Но, конечно же, могут быть и исключения. Так, бог огня, являясь добрым божеством, вряд ли одобрит использование воды его служителями в религиозных церемониях.



Дистанционное оружие

Атака с дистанции — наиболее безопасный вариант уничтожения монстра. Ниже описаны некоторые предметы, предназначенные для этих целей.

Гарпунный арбалет

Гарпунный арбалет — оружие узкой специализации, используемое в основном против вампиров. К стальному болту прикреплён зазубренный наконечник, впивающийся в плоть жертвы, а тонкая стальная проволока одним концом прикреплена к болту, а другим — к лебёдке, установленной на арбалете. Длина проволоки составляет 50 метров (максимальная дистанция стрельбы этого оружия).

Если стрелок наносит противнику *ранение*, гарпун впивается в тело жертвы. Следующим *действием* стрелявший может начать крутить рычаг лебёдки, притягивая жертву к себе. Для этого необходимо сделать *встречную проверку силы*. Жертва, которая может уцепиться за что-нибудь, например, балку или дверной косяк, получает преимущество +2 к этой *проверке*. При *успехе* охотника жертва притягивается на 3 *клетки*, при *подъёме* — на 6.

Обычно гарпунные арбалеты применяются для того, чтобы вытащить вампиров на солнечный свет.

Гранаты (УФ)

Новинкой среди средств для борьбы с вампирами являются гранаты, представляющие из себя мощный УФ-излучатель, скрытый под стальной оболочкой. При метании боковые панели отсоединяются, и устройство заполняет *средний шаблон* яркой вспышкой ультрафиолета.

Вампир, попавший в зону действия гранаты, получает 2d10 *урона* и даже может загореться. Кроме того, несмотря на то, что такие гранаты разработаны не для борьбы со смертными или другой нежитью, их яркий свет может ослепить противников. Те, кто не являются вампирами, но оказались в зоне действия гранаты, должны пройти *проверку ловкости* со штрафом –2, при *провале* они оказываются *в шоке*.

Мини-арбалет

Мини-арбалет (или ручной арбалет) можно использовать одной рукой, и он перезаряжается быстрее, чем его старшие братья, но за это приходится расплачиваться *дальностью* стрельбы и *уроном*.

Многозарядный арбалет

Многозарядный арбалет комплектуется 36-зарядным барабанным магазином и заменяемым газовым баллоном, закреплённым на ложе. Из многозарядного арбалета можно вести

одиночную и автоматическую стрельбу (*скорострельность* 3). Если используется автоматический режим, при каждом выстреле расходуется 9 из 36 зарядов.

Перезарядка занимает одно действие.

Вампиры: кроме очевидной пользы в борьбе с живыми целями, это оружие эффективно против вампиров. При использовании в режиме одиночной стрельбы атакующий делает *прицельный* выстрел в сердце (–4). При *автоматической стрельбе* бросайте d6 за каждый *подъём*. При результате 6 арбалетный болт попадает в сердце.

Протонный ранец

Протонный ранец выглядит как рюкзак и чем-то напоминает огнемёт. При его использовании высвобождается поток атомных частиц, способных опутать или нанести травму призракам и другим нематериальным сущностям. Соответственно, у этого оружия два режима работы: сковывание и уничтожение. В режиме уничтожения протонный ранец наносит 2d8 *урона* бесплотным духам.

В режиме сковывания протонный ранец не наносит повреждений духу, оплетая его паутиной из потоков энергии. При *успешной проверке стрельбы* дух частично скован, его *шаг* уменьшается на 2, а на все *проверки навыков*, связанных с *ловкостью* и *силой*, налагается штраф –2. При *подъёме* цель скована полностью. Она не может двигаться или использовать какие-либо навыки, связанные с *ловкостью* и *силой*. Каждый последующий раунд дух может совершить *проверку силы* или *ловкости*, чтобы попытаться освободиться. При *успехе* пленник вырывается на свободу, но тратит на это весь свой ход. При *подъёме* он сможет действовать в этом же раунде. Кроме того, другие духи могут попытаться освободить схваченного призрака, сделав *проверку силы* со штрафом –2.

Если призрак скован, то его можно с лёгкостью перемещать на 3 *клетки* в ход (например, в направлении *эктоплазменной ловушки*, см. стр. 22). При перемещении на большее расстояние дух получает преимущество +1 за каждую дополнительную *клетку* к следующей *проверке силы* для того, чтобы освободиться.

Каждый последующий раунд продления действия поля расходует единицу боеприпасов. Если закончатся заряды, поле исчезнет, а дух снова обретёт свободу. Для инициации реакции в протонном ранце используется блок питания, который необходимо подзаряжать от электросети после каждых 12-ти использований. После каждых 24 выстрелов необходимо заменять ядро протонного ранца.

Святая вода

Святой является чистая вода, которая была благословлена священнослужителем.

Нежить и демоны не переносят её и страдают от тяжких последствий при контакте с ней.

Демоны и нежить, не являющиеся *дикими картами*, должны пройти *проверку характера* при контакте со святой водой, при *провале* они оказываются в *шоке*. *Дикие карты* вместо описанного выше автоматически получают уровень *усталости*, но не могут из-за этого оказаться *при смерти*. Есть три основных подхода к использованию святой воды против врагов. И они описаны ниже.

Разбрызгивание: жидкость разбрызгивается из какого-либо контейнера, например, из фляги или флакона. В этом случае вода выплёскивается по *конусному шаблону*. Атакующий делает *проверку ловкости* с преимуществом +2 (из-за того, что брызги разлетаются во все стороны). Жертва также делает *проверку ловкости*, и если она превзойдёт результат атакующего, то останется незатронутой брызгами.

Граната: этот вариант обычно создаётся из воздушных шариков, стеклянных шаров или других сосудах, которые разбиваются при ударе (но сами по себе не являются взрывчаткой).

Ёмкости, содержащие примерно пол-литра святой воды, разбиваясь, покрывают *малый шаблон*.

Водяные пистолеты: в наше время умные охотники на монстров научились использовать детские игрушки в своих целях (похожие устройства могут быть разработаны и в менее развитых эпохах). Большинство водяных пистолетов обладает *дистанцией* стрельбы 1 / 2 / 4 и вмещает литр жидкости. Можно приобрести водяной пистолет высокого давления, что позволит, потратив целое действие на повышение давления, увеличить *дистанцию* стрельбы до 3 / 6 / 9.

Сигнальный пистолет

Сигнальный пистолет используется для того, чтобы привлечь внимание. Тем не менее, охотники научились использовать его против некоторых монстров, в частности против мумий, которые так хорошо горят.

При попадании в мумию (или что-нибудь столь же легковоспламеняющееся) из сигнального пистолета ей наносится 4 дополнительных пункта *урона*, и она может загореться как любой легковоспламеняемый объект. При использовании против остальных врагов дополнительный *урон* не наносится, но есть небольшой шанс возгорания одежды.

Боеприпасы

Кроме обойм к многозарядному арбалету и болтов для гарпунного, существует множество видов боеприпасов для огнестрельного оружия.

В *таблице боеприпасов* (см. стр. 23) содержится вес патронов и их цена, а также их модификаторы. Этот список является дополнением к списку боеприпасов в книге правил «Дневник авантюриста». Так, например, УФ патроны для пистолета калибра 9 мм будут весить 6 / 50 (вес обычных патронов 5 / 50, плюс 1 / 50 модификатор УФ патронов) и стоить $125 / 50.

Пули (нитрат серебра)

Полые пули этих патронов наполнены нитратом серебра. В отличие от обычного серебра, раствор нитрата — жидкость, поэтому при попадании он растекается по венам жертвы. Эти патроны наносят на 4 пункта *урона* больше оборотням и другим существам, восприимчивым к серебру.

Пули (серебро)

Эти пули эффективны в борьбе против оборотней и других существ, восприимчивых к серебру (позволяют игнорировать их *неуязвимость*), но они мягче обычных патронов. Уменьшают ББ оружия на 1 до минимума 0.

Пули (ультрафиолет)

Разработанные для борьбы с вампирами УФ-пули оканчиваются стеклянной капсулой, наполненной химикатами, распространяющими ультрафиолетовое сияние. При контакте с твёрдым телом капсула разбивается, освещая внутренности вампира ультрафиолетом.

Эти патроны наносят полный *урон* вампирам, игнорируя их *неуязвимость*. Это очень хрупкие пули, так что при их использовании вычтите 1 из ББ оружия и 2 из нанесённого им *урона*.

Пули (чеснок)

Эти боеприпасы представляют собой патрон с полой пулей, наполненной смесью чеснока со святой водой. Заряженное такими патронами оружие наносит полный *урон* вампирам (и другой нежити, восприимчивой к чесноку и святой воде), игнорируя их *неуязвимость* .

Снаряжение

В битве со сверхъестественным умение найти и удержать монстров так же важно, как и умение уничтожать их. Далее представлено снаряжение, которое отважные охотники на монстров могут найти полезным в своём ремесле.

Детектор движения

Переносные датчики движения, разработаны для того, чтобы регистрировать перемещение как материальных существ, так и бесплотных духов. Эти устройства неспособны различать живых существ и объекты. Перемещение подхваченного ветром предмета будет зарегистрировано, равно как и приближение невидимого монстра.

Дальность действия детектора движения равняется 20 метрам (10 *клеток* на карте).

Детектор не улавливает движение за стенами и будет работать до тех пор, пока между целью и датчиком есть открытое пространство. В запертой комнате может быть полно народу, но детектор не зафиксирует движение. Для того, чтобы всё заработало, придётся открыть дверь.

Детектор идёт в комплекте с прибором для считывания данных, на экран которого нанесена сетка определения расстояний, а настройки прибора позволяют изменить его чувствительность, чтобы отфильтровывать передвижение мелких существ (например, крысы) и исключить влияние природных факторов. Движущиеся объекты отмечены мигающими точками на экране прибора, с указанием расстояния до цели и направления движения, а сам прибор издаёт резкий звук, учащающийся при приближении детектора к цели.

Сканируется только местность перед держащим его человеком, и это значит, что герой всё ещё может быть внезапно атакован с фланга или тыла.

Защитный ворот

Защитный ворот используется для того, чтобы вампиру не удалось вонзить клыки в горло героя. В целом, это просто широкая полоса из кожи или металла (обычно покрытого слоем кожи для удобства), которая закрывает всю шею. Кожаный ворот даёт +1 к *броне*, металлический +3.

Он не прибавляет защиты против *прицельных атак* в голову, если только атакующий не заявил, что целится в шею (как в случае с ударом, который наносится для того, чтобы отсечь голову).

Зеркало

Зеркало вряд ли позволит героям справиться со сверхъестественными силами (разве что с Медузой), но оно даёт им возможность заглянуть за угол, не подвергая себя опасности наткнуться на затаившегося монстра. *Стрельба* из дистанционного оружия при использовании зеркала производится со штрафом –4.

Кирлиан-камера

Кирлианская фотография была изобретена в 1939-м году учёным по имени Семён Кирлиан. Он обнаружил, что если при съёмке объект касается фотографической пластинки, которая находится под воздействием электрического заряда, то в результате получается изображение электрического поля той части объекта, которая касается пластинки. Он заявил, что аура, изображённая на такой фотографии, показывает «жизненную силу» объекта. Для создания изображения цель должна соприкасаться с записывающим оборудованием.

В более фантастических мирах кирлиан-камера работает немного иначе. Она может использоваться для обнаружения нематериальных сущностей посредством создания моментальных фотографий их энергетической ауры. Для этого не требуется, чтобы призрак касался фотографической пластинки.

Хотя от камеры и немного толку в перестрелке, но, тем не менее, она может быть полезна. В обычной кирлиан-камере используется плёнка на 24 кадра. Эта плёнка покрыта специальным раствором, и для работы с ней не требуется вспышка. Она запечатлеет нематериальную сущность даже в полной темноте.

Кирлиан-видеокамера

Следующим шагом после фотокамеры стала видеокамера с эффектом Кирлиана. Максимальная длина записи на специальной плёнке — 4 часа. Фильм нельзя просмотреть во время съёмки, но его можно перемотать и просмотреть через видоискатель после записи.

Кирлианские очки

Последнее слово техники, очки для охоты на привидений, выглядят точно так же, как электронно-оптический преобразователь или очки ночного видения, но в них используются линзы, покрытые тонким слоем специальной плёнки, которые позволяют носящему их видеть ауру нематериальных сущностей. Герой в этих очках может видеть нематериальных существ и не получает штрафов, атакуя их.

Тем не менее, наблюдение за аурами с помощью этих очков делает взаимодействие с реальным миром весьма затруднительным. Носящий их персонаж получает штраф –1 ко всем действиям, не связанным с нематериальными сущностями.

Материалы для оберегов

Материалы для оберегов включают в себя чеснок (от вампиров), горную арнику (от оборотней) и хладное железо (от демонов). Существование других материалов зависит от игрового мира и монстров, в нём обитающих.

На проверки *драки* против цели, носящей оберег из особого материала, налагается штраф –2. Эффект не распространяется на других существ, у которых нет уязвимости к материалу. Ношение большого количества амулетов из одного и того же материала не даёт дополнительных преимуществ.

Священный символ

Традиционно, в играх с элементом ужаса кресты, распятия, звёзды Давида и прочая религиозная атрибутика оказывает влияние на вампиров и демонов. Обычно эти предметы держат на расстоянии вытянутой руки, чтобы кровососы не подходили ближе. Однако будучи приложенными к их нечистой плоти, священные символы могут даже нанести *урон*. Ведущий определяет, против каких именно существ можно применить религиозную атрибутику.

Успешная атака *касанием* с помощью символа наносит 2d4 *урона*. Священные символы работают только тогда, когда касаются обнажённой плоти, но атакующий может сделать *прицельную атаку*, чтобы попасть в ту часть тела, которая не закрыта бронёй.

Ультрафиолетовый фонарь

В отличие от обычных фонарей, ультрафиолетовые фонари не дают видимого света, а следовательно, не могут быть использованы для освещения местности, кроме как при использовании очков ночного видения. Тем не менее, они эффективное оружие в борьбе с вампирами.

При применении УФ-фонаря используйте *конусный шаблон*. Все цели, попавшие в зону действия, должны пройти *проверку ловкости* со штрафом –2, чтобы уклониться.

Вампир, задетый лучом, получает 2d6 *урона* и может загореться. Считайте, что батарейка садится после 30 таких «выстрелов». Вес и стоимость УФ-фонаря включают в себя вес и стоимость батарейки. Вампиры, кожа которых закрыта одеждой, а глаза — солнечными очками, считаются защищёнными от действия УФ-фонаря.

Эктоплазменная ловушка

Эктоплазменная ловушка разработана для совместного использования с протонным ранцем (см. стр. 18). В ином случае, охотникам на привидений не останется ничего иного, кроме как ждать, что духи сами случайно попадутся в неё.

Внешне эктоплазменная ловушка напоминает прямоугольную коробку с двойным дном, по размеру похожую на сигарную. Она может быть активирована вручную или посредством пульта управления, соединённого с ловушкой кабелем длиной 2 метра. Любой из методов активации занимает действие.

Ловушка излучает энергетическое поле настолько сильное, что оно способно затянуть призраков внутрь. Когда призрак находится над ловушкой, устройство активируется, и духу необходимо сделать *проверку силы* со штрафом –2. При *провале* его затягивает в ловушку, откуда невозможно выбраться. При *успехе* он избегает заточения (если только его ничего не удерживает, как в случае с протонным ранцем). Пойманный призрак абсолютно пассивен. Он не может действовать, говорить или использовать силы.

Стоит заметить, что эктоплазменная ловушка действует только на бесплотные сущности. Она не оказывает никакого эффекта на материальных существ, включая тех, что контролируют тело человека.

Таблица снаряжения

Холодное оружие

Тип	Урон	Вес	Мин. сила	Цена	Примечания
Боевой ухват	нет	4	d6	300	Дальность 1
Кол	сила+d4	2	—	10	—

Дистанционное оружие

Название	Дистанция	Урон	Ск.	Цена	Вес	Об.	Мин. сила	Примечания
Гарпунный арбалет	6 / 12 / 24	2d6	1	650	15	1	d6	ББ 2, Перезарядка 1
Граната, УФ	5 / 10 / 20**	особый	—	100	2	—	—	СШ
Кол, метание	2 / 4 / 8**	сила+d4	—	10	2	—	—	
Мини-арбалет	6 / 12 / 24	2d4	1	200	3	1	—	ББ 1, Перезарядка 1
Многозарядный арбалет	15 / 30 / 60	2d6	3	800	12	36	d6	ББ 2, авто
Протонный ранец	5 / 10 / 20	особый	1	3000	15	24	d6	

Название	Дистанция	Урон	Ск.	Цена	Вес	Об.	Мин. сила	Примечания
Святая вода, граната	5 / 10 / 20**	особый	—	30	2	1	—	МШ
Святая вода, пистолет	1 / 2 / 3	особый	1	50	4	5	—	При увеличении давления 3 / 6 / 9
Святая вода, струя	МШ	особый	1	5	1	2	—	
Сигнальный пистолет	3 / 6 / 12	2d6+1	1	100	4	1	—	Перезарядка 1

Боеприпасы

Боеприпасы	Вес	Цена	Примечание
Болт, гарпунный арбалет	1	10	ББ 2
Болт, мини-арбалет	1 / 10	1	ББ 1
Обойма, многозарядный арбалет	6	75	ББ 2, вмещает 36 зарядов
Пули (нитрат серебра)	+1 / 50	+20 / 50	Урон +4 против оборотней
Пули (серебро)	+1 / 50	+10 / 50	Наносят полный урон оборотням, ББ –1
Пули (ультрафиолет) *	+1 / 50	+100 / 50	Урон +4 против вампиров, наносят полный урон вампирам
Пули (чеснок)	+0 / 50	+5 / 50	Наносят полный урон вампирам

Прочее снаряжение

Предметы	Вес	Цена
Батарейка	1	10
Видеоплёнка, 4 часа	—	20
Детектор движения	4	650
Защитный ворот, кожа	1	30
Защитный ворот, металл	3	120
Зеркало	2	25
Кирлиан-камера, видео	6	600

Предметы	Вес	Цена
Кирлиан-камера, фото	3	260
Кирлианские очки	2	1400
Материалы для оберегов	1	5
Распятие / священный символ	1/5	20
УФ-фонарь	4	65
Фотоплёнка, 24 кадра	—	10
Эктоплазменная ловушка	5	200

Правила игровых миров

Игра, ключевым элементом которой является ужас, может стать лучше, если добавить в неё некоторые детали, например, правила потери рассудка, проклятий и предсказания будущего. В этой части книги описаны правила, которые помогут вам сделать вашу игру более захватывающей, а также советы по их применению.

Страх и ужас

Настроение и атмосфера, — возможно, наиболее важные элементы игры в жанре ужасов. Ниже описаны некоторые правила игровых миров, которые вы можете использовать, чтобы создать атмосферу для определённого стиля игры, будь то лёгкая приключенческая история, жестокий боевик или серьёзный детектив.

Магическая отдача и неполадки

В большинстве игровых миров, включающих элемент ужаса, магия — страшная и опасная сила. Кроме обычных последствий, являющихся результатом неудачного использования магии, безумной науки или другой мистической силы подозрительного происхождения, персонаж также потеряет один *пункт рассудка*. Это правило не применяется к силам доброго или божественного происхождения (в качестве напоминания оно повторяется в главе «Магия»).

Реки крови

Очень часто в фильмах умирающие персонажи теряют такое количество крови, которое не смогло бы поместиться в человеческом теле.

Каждый раз, когда кто-нибудь встречает ужасную смерть, не важно, является он *дикой картой* или *статистом*, он заливает всё вокруг потоками своей крови.

Поместите *конусный шаблон* центром на жертву, в направлении, противоположном углу атаки (или так, как подсказывает вам здравый смысл). Любой персонаж, попавший в область действия *шаблона*, покрыт кровью с ног до головы. Этот несчастный должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –2 (–4 если персонаж обладал чертой *верный* или был добрым другом и союзником).

В дополнение ко всему, местность в зоне действия *шаблона* становится скользкой. Любой, кто хочет драться или бежать в таких условиях, должен сделать *проверку ловкости* перед совершением действия, иначе упадёт и получит уровень *усталости*.

Кроме того, некоторым существам проще учуять или выделить из толпы персонажей, покрытых кровью.

Хронологический феномен

Страшные истории обычно рассказывают о природном или хронологическом феномене, который существенно влияет на ход событий. Например, ритуал можно провести только во время кровавой Луны. А может, дух становится сильнее на годовщину своей смерти.

Каждое подобное событие даёт особую силу различным существам, что позволяет им воспользоваться преимуществом +2 к *проверкам параметров* и *урону*, который они наносят.

Годовщина смерти духа: даёт силу призракам и подобным им существам в день их смерти.

Кровавая луна: даёт силу колдунам и волшебникам. Так принято называть первое полнолуние после осеннего равноденствия, или период, когда луна окрашивается в красный цвет из-за своей позиции по отношению к Солнцу, или по каким-либо другим причинам.

Ночь дьявола: демоны, бесы и порождения преисподней.

День Всех Святых: все сверхъестественные злые существа.

Грехи

В фильмах и играх серийные убийцы, вампиры, и нечто, прячущееся под кроватью, часто выбирают своей мишенью тех, кто совершает определённый грех. Молодая парочка, предающаяся внебрачным утехам, почти так же грешна, как хулиган, наркоман или заносчивая королева выпускного. Но иногда удача им улыбается, и они тоже оказываются в числе выживших. Грехи дают игрокам возможность получать больше *фишек* за хорошее исполнение роли персонажа, но увеличивают частоту их использования.

Когда это правило действует, ведущий отмечает моменты, в которые персонажи игроков предаются греху. Прегрешение должно влиять на игровой процесс или исполнение роли — быть может это любовь к выпивке, из-за которой появляются штрафы к *смекалке*, или привычка издеваться над мстительным садовником на глазах у всей школы. За подобные действия персонаж получает *фишку*, а ведущий отмечает его проступок. Каждая отметка даёт преимущество +2 к следующей *проверке урона*, направленной против него. Это преимущество накапливается до тех пор, пока не будет использовано, или пока не закончится игровая встреча.

За одну игровую встречу один и тот же персонаж не может получить больше трёх отметок.

Рассудок

Рассудок отражает психологическое состояние персонажа и его способность сопротивляться ужасам, происходящим вокруг него. Сцены резни, встречи с жуткими тварями, познание запретного — все это изнуряет *рассудок*. Победа над злом, покой и отдых или консультация у профессионального психотерапевта помогут его сохранить.

Начальный *рассудок* персонажа равен 2, плюс половина значения его *характера*. Если значение *характера* повышается, то значение *рассудка* также увеличивается на 1. Если значение его *характера* понижается, то значение *рассудка* уменьшается на 1 за каждую ступень. *Рассудок* никогда не меняется из-за временных изменений значения *характера*, например, под воздействием силы *усилить/ослабить параметр*.

Высокое значение *рассудка* означает, что персонаж психологически устойчив и стабилен, в то время, как низкое отражает перепады настроения, склонность к депрессии, паранойе и галлюцинациям.

Потеря рассудка

Герои, которые собираются противостоять силам тьмы, должны быть готовы к постоянному стрессу и напряжению.

Каждый раз, когда персонаж проваливает *проверку храбрости*, помимо обычных последствий он страдает от потери 1-го *пункта рассудка*. Персонаж, получивший 1 на игральной кости, соответствующей *характеру* (или *храбрости*, если этот навык присутствует в игровом мире), теряет 2 *пункта рассудка*.

Герои с низким значением *рассудка* порой ведут себя довольно странно. Люди чувствуют себя некомфортно рядом с ними, и им сложнее влиться в коллектив. Игрок должен взять *изъян дурная привычка*, чтобы играть персонажем со значением *рассудка* меньше 3-х.

Если *рассудок* персонажа падает до 0, то героя одолевает безумие, и он должен пройти проверку по *таблице психозов* (см. стр. 29).

Рассудок не может упасть ниже 0. В этом случае, если персонаж должен потерять *пункт рассудка*, он вместо этого делает *проверку*

Страх как он есть

Независимо от того, планируете ли вы использовать в своей игре правила *потери рассудка* или нет, велика вероятность того, что вам пригодятся *правила по страху*. В конце концов, какой смысл использовать в игре элементы ужаса, если у героев нет возможности испугаться? Ниже перечислены советы по использованию этих правил.

Знайте правила

Очевидно, что если вы собираетесь полноценно использовать эту систему, то необходимо знать, как она работает. Держите *таблицу страха* под рукой, чтобы не искать её каждый раз, когда она вам понадобится.

Частота проверок

Не перестарайтесь, пытаясь напугать персонажей.

Если вы будете заставлять игроков делать *проверку храбрости* каждый раз, когда скрипнет дверь или что-то мелькнёт за окном, то вы просто разрушите атмосферу, которую пытались создать. Используйте подобные элементы для создания напряжения, но не забывайте, что это только инструмент.

Совет — если игрок изображает испуганного странным звуком персонажа, не заставляйте его делать *проверку характера*. Просто дайте его персонажу штраф –1 на сцену, как если бы он её провалил. Конечно же, если он (персонаж, а не игрок) начинает носиться по комнате, вопя от ужаса, то тут же дайте ему сделать *проверку* по *таблице страха*.

Если же персонаж игрока добровольно сбегает из битвы с чудовищем, то считайте, что при *проверке* по *таблице страха* он убегает *в панике*, как при соответствующем результате.

Следите за тем, чтобы ваши игроки не начали использовать такие ситуации, как способ избежать *проверки* по *таблице страха*. Считается нормальным вести себя испуганно время от времени, но большинство игроков будут против того, чтобы у их персонажей внезапно случился *сердечный приступ* или просто так появился *изъян боязнь*.

Вы должны найти баланс между исполнением роли персонажа и бросанием игральных костей.

Штрафы

Будьте осторожны с большими штрафами при *проверках храбрости*, особенно в случаях с играми в жанре ужаса. Старайтесь не злоупотреблять введением монстров, вызывающих такие *проверки* (*модификатор ужаса* –1 и ниже).

Проверки по *таблице страха* с модификаторами от свойства монстра гарантируют 5%-й шанс *сердечного приступа* за каждый модификатор +1.

Если вы будете постоянно заставлять персонажей ваших игроков проходить *проверки храбрости* со штрафом –2, то вам, вероятно, придётся закончить игру сценой в кардиологическом отделении.

Дополнительные штрафы за страх

В *правилах страха* упоминаются жуткие открытия и мрачные секреты, но не сказано, как это работает в рамках игровой системы. Насколько ужасным должен быть таинственный гримуар? В этой книге приведены примеры предметов, из-за которых персонажам придётся проходить *проверку храбрости*. Будут ли по-настоящему страшные открытия вызывать ужас или нет, зависит от вашего решения. Штрафы применяются при *проверке храбрости* и прибавляются к результату *проверки* по *таблице страха*.

по *таблице психозов*. Если результат повторяется, то его болезнь прогрессирует. Может быть, суеверному персонажу будет недостаточно просто носить с собой кроличью лапку, и ему будет необходимо время от времени убивать кроликов, чтобы лапка всегда была свежей. Детали поведения персонажа зависят от воображения игрока, ведущего и от ситуаций, в которые персонаж попадёт в ходе приключения.

Восстановление рассудка

Гораздо проще стать безумцем, чем перестать им быть. Разум хрупок, и, как и в случае с телом, проще причинить ему вред, чем исцелить. Тем не менее, восстановление *рассудка*, пусть и медленное, но возможно. Самый простой способ — держаться подальше от вселяющих ужас существ. Ниже описаны три причины, по которым жертва может получить возможность восстановления *рассудка*. Когда происходит одно из этих событий, персонаж, потерявший *рассудок*, должен пройти *проверку смекалки*. При *успехе* он восстановит 1 *пункт рассудка*, при *подъёме* — 2. Значение *рассудка* не может превысить допустимый максимум.

Победа над злом: персонаж помог одержать победу над ужасной опасностью.

Месяц отдыха: тридцать дней отдыха и спокойствия, проведённые подальше от опасностей, дают жертве шанс восстановиться и вписать увиденное в свою картину мира. Если персонаж пользуется помощью квалифицированного психотерапевта, то он получает +2 к этой *проверке* (эта услуга обычно стоит в среднем около 1000 $ в неделю).

Таблица психозов

2-3 (суеверия): некий предмет или действие помогает жертве справиться с ужасом, с которым ему пришлось столкнуться. Выберите, что будет центром внимания персонажа с этим отклонением. До тех пор, пока ему ничто не мешает концентрироваться на нём, всё хорошо. Если же возникают какие-то проблемы, то все *проверки параметров* совершаются со штрафом –1.

4-5 (отсутствующий взгляд): направленный в никуда взгляд персонажа как будто бы кричит обо всех тех ужасах, что он видел. Все его проверки *внимания* облагаются штрафом –2.

6-7 (видения прошлого): в стрессовых ситуациях жертвой овладевают отголоски событий из прошлого и воспоминания о гибели товарищей. Она вытягивает две карты действия и выбирает худшую. Персонажи, которые тянут больше одной карты действий (как в случае с чертой *хладнокровие*), теперь будут брать на карту меньше. Игнорируйте этот результат, если у персонажа есть изъян *медлительность*.

8-9 (фатализм): персонаж угнетён и уверен, что какая-либо борьба бесполезна. На его *харизму* накладывается штраф –4. Если жертва обладает лидерскими *чертами*, то радиус командования уменьшается вдвое.

10-В (ночные кошмары): даже во сне жертву преследует то, что она видела. Каждую ночь (или во время отдыха) совершайте *проверку характера* (–2). При *провале* персонаж получает уровень *усталости* до следующей ночи. Если из-за этого провала персонаж окажется *при смерти*, то он заснёт беспробудным, похожим на кому (штраф –4 на попытки проснуться) сном на следующие 24 часа.

Д-К (зависимость): жертва использует алкоголь, наркотики или другие вызывающие зависимость вещества, чтобы справиться со своим безумием. Это крупный *изъян дурная привычка*.

Т (безудержная дрожь): в стрессовых ситуациях, включая битву, персонажа пробирает дрожь. Из-за этого на все совершаемые им *проверки ловкости* и связанных с ней навыков налагается штраф –2, который исчезнет только вместе с источником стресса.

Джокер (паранойя): жертва уверена, что в каждой тайне скрыт глубокий смысл, и готова пойти на многое, чтобы вписать этот смысл в свою искорёженную картину мира. Она доверяет только близким друзьям (немного), получает мелкий *изъян заблуждения*, а также штраф –2 к *харизме*.

2 карты 7+ (жажда крови): увиденная бойня пробудила в этом несчастном психопате противоестественное желание к кровопролитию. Персонаж получает *изъян жажда крови*.

2 карты Д+ (противоестественный голод): персонаж начинает верить в то, что может выжить только поедая что-то странное или отвратительное. Всё начинается с жуков, бумаги и старой жевательной резинки. При общении с теми, кто знает об этом *изъяне* на *харизму* персонажа налагается штраф –2. Если при последующих *проверках* снова выпадет этот результат, то отклонение начинает прогрессировать, а ему потребуется прилагать больше усилий, чтобы утолить свой голод.

Два туза (отмеченный смертью): воля к жизни этого персонажа сломлена сценами кровавой бойни, свидетелем которых он был. В начале каждой встречи он получает на одну *фишку* меньше.

Два джокера (постоянный психоз): персонаж испытал потрясение, которое навсегда оставило на нём отпечаток безумия. Он проводит дни, рисуя странных существ, если только ему не мешает смирительная рубашка и собственные истошные крики. Обычно, несчастный в этом состоянии превращается в неконтролируемого злодея, которым управляет ведущий.

**Вытяните дополнительную карту за каждые 2 пункта штрафа*
исходной проверки храбрости
Выбери худший результат.

Сила исцеления: автоматически восстанавливает 1 *пункт рассудка* (2 при *подъёме*), если применяется в течение часа после потери *рассудка*. *Великое исцеление* автоматически восстанавливает все пункты *рассудка* и избавляет от *психозов*.

Такими же способами можно избавиться от *психозов*, но со штрафом –4, налагаемым на *проверку смекалки*. При *успехе* устраняется 1 *психоз*, 2 — при *подъёме*. Тем не менее, этим способом нельзя устранить психологические *изъяны*, приобретённые при создании персонажа, так как корнями они уходят глубоко в его подсознание.

Пример

Джон Венчер — охотник на монстров в Лос-Анджелесе 80-х. Его характер *равен d6, так что его начальный* рассудок *должен быть равен 5-ти, но несколько лет назад в туннелях под зданием «Кэпитал Рекордс» его искалечила контролируемая вампиром стая крыс. Из-за этого события у него появился крупный* изъян помешанный, *так что его рассудок понизился до 3-х.*

Спустя какое-то время, Джон отправился охотиться на упырей в подсобные помещения Голливуд Боул. Десятки тел свисали с потолка, а одно из них всё ещё продолжало кричать. Джон проваливает проверку храбрости *с результатом 1 на игральной кости, соответствующей навыку, и теряет 2* пункта рассудка, *а также делает* проверку *по* таблице страха. *Его разум слабеет, и он знает об этом. Но Джон намерен найти Короля Упырей до того, как окажется в лечебнице. У героя есть* изъян причуда, *заключающийся в том, что он убивает каждую крысу, глазами которой могут видеть существа, подобные Королю Упырей (что напоминает нам о его* изъяне помешанный*).*

Несколько приключений спустя, Джону наконец удаётся обнаружить убежище Короля Упырей на танкере в бухте Лонг-Бич. Вид Короля Упырей на троне из костей, которого к тому же окружают его прислужники, вынуждает героя пройти проверку храбрости, *в результате которой* рассудок *Джона падает до 0. Он немедленно делает* проверку *по* таблице психозов *(пока не началась битва) и добавляет модификатор страха Короля Упырей, равный 2, к этой* проверке. *Его результат равен 15, и Джон получает мелкий* изъян — боязнь. *Герой решает, что остаётся только один способ выбраться из этого жуткого места живым. Он достаёт свой гранатомёт M203 и с его помощью отправляет тварей в Ад. Ведущий объявляет, что Джон одержал победу над злом, так что теперь он может сделать проверку* смекалки, *чтобы поправить* рассудок. *Джону везёт, и он проходит* проверку *с* подъёмом. *Его* рассудок *восстанавливается до 2-х, но у него остаются* изъяны боязнь *и* причуда.

Запретные знания

Основой многих игр в жанре ужаса является то, что «не должен знать ни один человек». Это древние книги, трактаты и тексты, описывающие жуткое и древнее зло, обычно с помощью шифров, закодированных посланий или мёртвых языков. Они позволяют познать сакральный смысл изучаемого, но это может стоить читающему *рассудка*.

В этой части описана система создания подобных знаний, и польза, которую они могут принести персонажам в борьбе со злом. При использовании этих знаний тратятся *пункты рассудка*, так что герои должны хорошенько подумать о том, насколько часто стоит применять эти силы.

Название книги: всё начинается с названия. Фолианты, содержащие *запретные знания*, обычно имеют атмосферные названия, вселяющие страх и ужас в сердца тех, кто находит их. Книги о вампирах будут называться «Кодекс Ночных Охотников», «О тех, кто упивается кровью» или «Энциклопедия кровавых ужасов». Свиток о японских они (демонах) может носить название «Семь пляшущих демонов Иго». Подумайте о происхождении книги, не бойтесь использовать странные слова, экзотические названия или фразы на иностранном языке.

Форма: форма знаний зависит от игрового мира. В игре в жанре научной фантастики знания могут быть представлены обрывками текстов потерянных цивилизаций, компьютерными базами данных или даже руководствами и причудливыми статьями, попавшими в руки к авантюристам. В кампании в жанре фэнтези они, вероятно, будут содержаться в фолиантах жуткого лича или мерзкого некроманта. В приключении об охотниках на монстров, действие которого происходит в наши дни, знания могут храниться в книге из человеческой кожи, написанной чернилами из крови жертв автора.

Внешний вид: кроме имени, фолианту надо придумать прошлое. Решите, когда и на чём он был написан, особыми ли чернилами, есть ли у этой книги известная история. Пусть её прошлое отражает саму её суть. Древнеегипетский текст, озаглавленный «Возвышение Себека», может быть написан на дублёной крокодильей шкуре, в то время как записи моряка о гуманоидном существе с щупальцами, бороздящем морские просторы, могут оказаться нанесёнными на раковину.

Лингвистика

В играх с элементами ужасов персонажам часто приходится использовать малопонятные языки. В этом случае вместо обычных правил использования языков, описанных в «Savage Worlds: Дневник авантюриста», используется навык *знание (лингвистика)*. Персонажи должны пройти *проверку* этого навыка, если хотят перевести текст (или диалог) с языка, которого они не знают. При *успехе* герой получает базовую информацию, а при *подъёме* он полностью понимает написанное или сказанное. Если в послании находится описание ритуала (см. стр. 33), то при успешной *проверке* его можно будет попытаться провести с дополнительным штрафом –2 за неполное понимание написанного.

Помимо всего прочего, каждая ступень навыка гарантирует беглое знание одного дополнительного языка (не считая родного). Ведущий должен назначать штрафы или преимущества к *проверке* в зависимости от распространённости, потраченного времени и того, насколько хорошо персонажу этот язык знаком. При использовании этого правила *черта лингвист* даёт преимущество +2 при переводе с неизвестного языка.

Носители запретных знаний

Получение *запретных знаний* требует непрерывных исследований и всепоглощающей преданности идее. Носитель вынужден снова и снова перечитывать каждую строчку. Он, несомненно, уверен в подлинности предмета или книги и будет защищать своё сокровище всеми возможными средствами. Потому ли это, что он хочет узнать ещё больше или не дать другим узнать тайну, или просто, чтобы быть единственным носителем этого знания, зависит от игрока и типа знаний.

Тот, кто пытается понять *запретные знания*, должен пройти *проверку смекалки*. В случае *успеха*, персонаж теряет 1 *пункт рассудка*. При *провале* будет потеряно 2 пункта. Если на игральной кости, соответствующей *смекалке*, выпадает 1, то теряется ещё 1 *пункт рассудка* (суммарно 3). Но за это персонаж получает два преимущества. Во-первых, он получает +2 к любым проверкам *знания* (включая *общедоступные знания*), связанные с описанной темой. Например, «Потерянный манускрипт Атлантиды» Платона даёт +2 при попытке найти затерянный город, равно как и при попытках понять устройство странных мистических устройств, которые герои могут там найти. Также, потратив 1 *пункт рассудка*, персонаж может, осознав ужасную истину, воспользоваться одним из следующих преимуществ:

- Полностью проигнорировать одну атаку существа, действие силы или эффект, если всё перечисленное связано с *запретным знанием*.
- Перебросить (как если бы потратил *фишку*) проверку навыка, связанную с *запретным знанием*, включая *проверку* атаки, *поединок воли*, *проверку знания* и т. д.
- Автоматически узнать все подробности (сильные и слабые стороны) об одном существе, связанном с *запретным знанием*.

Пример запретных знаний

Ниже представлены готовые гримуары, которые вы можете использовать в своих играх. В описании каждой книги указаны название, автор, год публикации, язык, на котором книга была написана, после чего перечислены различные замечания и особенности.

«Атлантида»

Уолтер Джонсон, 1903-й год, написана на английском языке.

В этой книге, написанной в штате Мэн в конце прошлого столетия, рассмотрены как теории Платона, так и работы Игнатиуса Доннелли. Несмотря на то, что история о моряке, случайно нашедшем остров, была представлена в качестве выдумки, многие искатели Атлантиды долгое время настаивали на том, что Джонсон, сам будучи моряком, лично посещал остров.

«Затмения, парады планет и прочие божественные проявления»

Ричард Блейк, 1854-й год, написана на английском языке.

Блейк был известным мистиком Викторианской эпохи. Жизнь и труды Ричарда окутаны атмосферой таинственности из-за его внезапного исчезновения во время парада планет 1856-го года.

«Древнеегипетская Книга мёртвых»

Автор неизвестен, приблизительно 2713-й год до н.э., написана египетскими иероглифами.

В книжных магазинах доступно множество вариантов изданий «Книги мёртвых», но в этой версии, которую египтологи считают вымыслом, детально рассматриваются ритуалы и заклинания используемые, при мумификации.

«Лей-линии Западной Европы»

Сесилия Хапгуд-Уоррен, 1899-й год, написана на французском.

Опубликованная в Париже в 1899-м году эта книга использует сомнительные доводы и случайные совпадения для того, чтобы связать все значимые места Западной Европы лей-линиями. Судя по точности иллюстраций и описаний мест, можно предположить, что автор посетила их все.

«Наложение печатей на сосуды»

Мустафа ибн Иблис, 716-й год, написана на арабском.

Автор не настаивает на том, что его работа является первой, более того, ссылается на более ранний манускрипт времён царя Соломона. В работе описаны ритуалы, которые царь Соломон использовал, чтобы запереть непокорных джиннов в медных сосудах, впоследствии сброшенных в море.

Автор, вероятнее всего, использовал псевдоним, так как «Иблис» — имя Сатаны в исламе.

Ритуалы

В отличие от игровых миров в стилистике фэнтези, магия в мирах с элементами ужасов встречается не так часто, но порой она гораздо более эффективна. Как правило, в таким игровых мирах магический эффект можно получить только с помощью *ритуала*.

Активация силы с помощью *ритуала* является *вызовом судьбе* (смотри книгу правил «Дневник авантюриста»). В этом случае одно действие обычно занимает минуту времени, но это также могут быть часы или даже дни. Всё зависит от игрового мира и мощи мистической силы. За неудобства, связанные с проведением *ритуала*, колдун может получить одно из следующих преимуществ:

Удвоить количество своих *пунктов силы*: каждый потраченный персонажем *пункт силы*, неважно, был ли он получен от *мистического дара* или с помощью магического устройства, считается за два.

Увеличить дистанцию: колдун может удвоить дистанцию действия силы с помощью *ритуала*. Он даже может увеличить дистанцию вплоть до значения своей *смекалки* в милях и игнорировать любые ограничения по видимости, успешно пройдя проверку *сверхъестественного навыка* со штрафом –4.

Увеличить длительность: колдун может удвоить длительность действия силы или попробовать поддерживать его *свободным действием*, если успешно пройдёт *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом –2. При успешной *проверке сверхъестественного навыка* со штрафом –4 время действия силы измеряется в днях, если это возможно. *Стрела* — сила с мгновенным действием, поэтому её длительность изменить нельзя, в отличие от силы *усилить/ослабить параметр*, время действия которой можно увеличить.

Увеличить урон: колдун может увеличить количество *урона*, наносимого силой, на 2d6 с помощью ритуала или на 4d6, если успешно пройдёт проверку *сверхъестественного навыка* со штрафом –2.

Усилить эффект: колдун может добавить +2 к эффекту силы (или добавить +2 к результату *встречной проверки*). Если при проведении ритуала колдун успешно пройдёт *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом –2, то преимущество возрастёт до +4.

Подготовка и помощь

Помощь дополнительных участников, время или жертва могут упростить процесс завершения *ритуала*.

Помощники-колдуны: помощники с *мистическим даром*, которые обладают используемой силой, могут посодействовать колдуну посредством *совместных проверок сверхъестественного навыка* на каждой стадии проведения *ритуала*.

Участники: не имеющие *мистического дара*, могут помочь пройдя *совместную проверку знаний (оккультизм)* (–2).

Время: увеличение количества шагов при подготовке *ритуала* упрощает процесс его завершения. Если *вызов судьбе* занимает восемь действий в отличие от обычных пяти, колдун может добавить +1 к *проверке* своего *сверхъестественного навыка* в каждом действии. Если выполнение задачи занимает десять действий, то он получает +2.

Ингредиенты: колдун может пожертвовать редкими или дорогими ингредиентами в процессе проведения *ритуала*. Для проведения каждого *ритуала* требуется некоторое количество обычных предметов. Если пожертвовано небольшое количество редких, уникальных или дорогих предметов, то колдун получает +1 к *проверке сверхъестественного навыка*. Если пожертвовать очень дорогие или невероятно редкие предметы, то он получит +2. В конце *ритуала* компоненты будут уничтожены, независимо от того, был ритуал успешным, или нет.

Провал и успех

Когда *ритуал* завершён, а все *успехи* подсчитаны, колдун должен пройти последнюю *проверку* самостоятельно, без чьей-либо помощи.

При *успехе* сила срабатывает, как и предполагалось. А вот *провал* может повлечь за собой куда более серьёзные последствия. Перетасуйте *колоду действий* и вытащите карту, а затем проконсультируйтесь с *таблицей результатов провала ритуала* (см. ниже).

Результаты провала ритуала

Двойка: открываются врата в загробный мир, затягивающие в себя всех участников ритуала и тех, кто находился на расстоянии 5 *клеток* (десяти метров) от ведущего колдуна. Все они мертвы, а их тела сгинули в небытии.

3-5: открываются врата в иные миры, и из них выходит могущественное существо. Это может быть демон, злое божество или армия менее сильных тварей.

6-10: мощные разряды энергии, вырвавшись из потустороннего мира, поражают всех, кто участвовал в ритуале. Колдун, а также каждый из помощников и участников (описанных выше) получают 3d10 *урона*.

Валет-король: то же, что и в **6-10**, но каждый участник получает 2d10 *урона*.

Туз: все участники ритуала получают *уровень усталости*.

Джокер: при проведении ритуала что-то пошло не так, но колдуну удалось сохранить контроль над происходящим. Он может начать ритуал с самого начала без каких-либо штрафов, используя те же ингредиенты.

Жертвы

Savage Worlds — игра о великих героях. Возможно, это «мрачные» герои, не гнушающиеся применять насилие, но редкие персонажи согласятся пожертвовать невинной жизнью ради достижения своих целей. Конечно же, есть и исключения. Для ацтекского жреца принести своего врага в жертву богам в обмен на использование силы невероятной мощи — абсолютно нормально. Вампир не задумываясь убьёт одного из своих рабов, чтобы получить силы, так необходимые ему в битве с врагами.

Если ведущий не против, и игровой мир достаточно мрачен, то колдун может принести кого-нибудь в жертву. Для этого он должен прикоснуться к ней и успешно пройти *проверку знаний (оккультизм)* в течение одного раунда после её смерти. За каждый *успех* и *подъём* он получает силы от жертвы (смотри ниже).

Принесение в жертву животных и неразумных существ даёт колдуну количество *пунктов силы*, равное половине значения *выносливости* жертвы. Эти *пункты силы* можно использовать для применения одной силы или в одном *ритуале*, и они складываются с *пунктами силы*, полученными от дополнительных жертв.

Принесение в жертву разумных существ даёт значение *пунктов силы*, равное значению *характера* или *выносливости* жертвы в зависимости от того, что выше.

Знаки и предзнаменования

Страшные истории зачастую содержат в себе знаки, предзнаменования или пророчества. Таинственные предсказатели дают туманные советы и смущают героев зловещими предупреждениями. Многие предсказания оказываются лживыми и являются лишь происками мошенников, пытающихся нажиться на доверчивых людях, но некоторые могут оказаться правдивыми.

Описанные ниже правила позволят вам включить подобные события в вашу игру.

Первоисточник

Возможность узнать будущее почти всегда связана с потусторонними силами и беспокойством. Прежде чем раскрывать секреты персонажам ваших игроков, постарайтесь создать подходящее настроение.

Если источником информации является загадочная цыганка из Восточной Европы, то опишите её настороженных спутников и странные амулеты, висящие по всему фургончику, в котором они живут, и в котором вечно царит полумрак. В научно-фантастическом игровом мире это, вероятно, будет бесчувственный искусственный интеллект, прогнозирующий события с помощью сложных вычислений. В игровых мирах с элементами ужаса пророчества могут приходить в форме неясных ночных кошмаров или галлюцинаций.

Цена

Предсказатели часто просят оплату своих услуг за риск, на который они идут, соглашаясь на контакт со сверхъестественными силами. Цена зависит в основном от игрового мира, но в любом случае это должно быть что-то значительное. Таинственная цыганка может попросить принести ей золотой зуб мертвеца в качестве мести её заклятому врагу. Жрице вуду нужно принести личный предмет кого-нибудь из местных знаменитостей, и герою придётся решить, готов ли он сделать этого человека потенциальной жертвой её проклятия. В игре в жанре фэнтези старый волшебник, возможно, потребует от героев собрать редкие ингредиенты или выполнить некое задание в качестве оплаты.

Люди в наше время и в научно-фантастических игровых мирах склонны не верить в сверхъестественное. Маловероятно, что они пойдут к подобным «шарлатанам» или будут выполнять странные и сложные задания для них. Зачастую в этом случае, лучшим из способов, которыми можно заставить их прибегнуть к помощи предсказаний — какое-либо случайное событие. Возможно, маньяк, накинувшийся на героя, прокричал что-нибудь странное, что потом окажется правдой. Или персонаж просто найдёт особое послание внутри печенья с предсказанием. В этом случае ценой будет считаться сама ситуация, вызванная предсказанием, и связанные с ней проблемы.

Толкование

Чтобы истолковать предсказание, ведущему необходимо решить, как сильно оно может помочь героям. Обычно, чем выше цена предсказания, тем больше полезной информации оно может дать персонажам. Но это, конечно же, не всегда так. Вокруг полно аферистов, пытающихся обогатиться за счёт отчаявшихся людей, и иногда персонаж получает важный знак, которого он даже не искал.

Толкование осуществляется вытя-

гиванием от одной до трёх игральных карт в зависимости от стоимости предсказания и от того, насколько полезным оно будет. Затем игрок выбирает старшую карту и сравнивает результат с *таблицей предзнаменований*, представленной дальше.

Если предсказание делается для группы героев, то любой из участников может воспользоваться полученным преимуществом.

Таблица предзнаменований

Двойка: знаки говорят о неудаче в будущем. Персонаж не может тратить *фишки* до конца текущей игровой встречи (по сути он сбрасывает их и не получает новых в ходе встречи).

3-10: герой получает неточную информацию.

Валет-Король: герой узнаёт нечто важное о своём задании. Также он получает *фишку*, чтобы отразить возможность изменить будущее благодаря этому предупреждению.

Туз: то же, что и в предыдущем варианте, но герой получает очень подробную информацию и две *фишки*.

Джокер: как при тузе, но герой также получает дополнительное предупреждение. После получения *урона* (и неважно, находится ли персонаж в состоянии *шока* или ему нанесено несколько *ранений*) или серьёзного *провала* (будь то результатом какой-либо *проверки* или случайностью) персонаж может использовать информацию, добытую посредством предсказания, чтобы свести эффект на нет. Предсказание даёт возможность использовать это преимущество только один раз.

Пример: Ван Хельсинг и Волк

Иоганн ван Хельсинг должен выследить оборотня, терроризирующего улицы Лондона в игровом мире «Rippers». Он задействовал все свои связи, и когда это ему ничего не дало, Иоганн решил довериться ненадёжной, но невероятно проницательной мадам Латру.

Её обычно можно найти за дальним столиком таверны «Левиафан», которая находится неподалёку от доков на юге Лондона. Обычно она берёт с торговок рыбой и матросов, желающих узнать, стоит ли им выходить в море, четверть пенса за гадание по чайным листьям. И все эти предсказания — полная чушь. Но тот, кто принесёт ей тысячу фунтов и локон с головы мёртвой девственницы (Иоганн может только догадываться, для каких чудовищных целей могла бы понадобиться эта вещь), получит настоящее предсказание. Ван Хельсинг отправляется на кладбище, чтобы добыть необходимый предмет. Мадам Латру немного издевается над ним, ей нравится, что самодовольный охотник чувствует себя неуютно, после чего выпивает чашку частично отравленного чая. Она морщится от его неприятного вкуса, затем вскрикивает от ужаса, охватившего её, когда видит, что говорят ей чаинки.

Ведущий решает, что указанная цена была средней, так что игрок, исполняющий роль Иоганна, вытягивает две карты. И это оказываются тройка треф и валет бубен. Валет старше, и охотник получает важные сведения о своём противнике. Мадам Латру наклоняется вперёд и говорит: «Имя твоего врага Жак. Он француз, и у него жуткий шрам на щеке». Вскоре после этого Иоганн распознаёт свою добычу в работнике местной скотобойни. Он бы никогда не нашёл этого человека в толпе, если бы не мадам Латру.

Пример: кибершифр

Наши герои — современные детективы, пытающиеся разгадать тайну Математического Убийцы, серийного убийцы, оставляющего на месте преступления уравнения, которые кажутся бессмысленными с первого взгляда. Ведущий заявляет, что решение этих уравнений является тем случаем, когда вся груп-

па одновременно использует систему знаков и предзнаменований.

Целыми днями детективы пытаются расшифровать оставленные убийцей подсказки, консультируясь с профессорами из местного университета и наплевав на другую работу. Ценой в данном случае являются ссоры с капитаном полиции, возникшие из-за того, что детективы игнорируют необходимость выполнения другой работы, а единственной картой, которую они вытянули оказывается джокер. Вот он, прорыв, которого все они так ждали! В уравнениях содержалось не только имя убийцы, но и схема, позволяющая узнать имя его следующей жертвы. Детективы устраивают засаду и ждут. В назначенное время появляется жертва, а вскоре за ней приходит и убийца — гений математики, которого выдали его собственные идеи. Когда детективы пытаются его схватить, он достаёт пистолет. Убийце везёт, и точным выстрелом промеж глаз он наносит главному сыщику 4 ранения. *Команда решает, что самое время воспользоваться преимуществом, которое даёт им джокер, — и пуля проходит точно над головой персонажа, не причинив ему вреда. Моментом позже Математический Убийца сражён обращённой против него огневой мощью.*

Обереги и печати

Многих сверхъестественных существ не победить одними лишь кулаками и храбростью. Они уязвимы только для определённого оружия. До тех пор, пока герои этого не узнают, всё что они могут — отгонять своих врагов. Вампиры, например, не переносят крестов и чеснока, оборотни не терпят арники, и, если верить слухам, призраки исчезают, стоит им лишь увидеть соль.

Некоторых из этих существ можно также удержать с помощью оккультных знаков, пентаграмм или простого круга из определённого материала.

Обереги

Оберегами называют символы или предметы, которые помогают держать сверхъестественных существ на расстоянии. Для того, чтобы узнать, что же может спасти от того или иного существа, персонажам необходимо провести исследование. Герои должны быть очень осторожны, потому что умные существа могут распускать слухи о том, чего они боятся, чтобы запутать своих врагов.

Когда необходимый оберег найден, то его нужно всего лишь показать, чтобы он сработал. Например, оберегом от оборотней является серебро, и герою нужно всего лишь носить что-нибудь серебряное.

Существо, которое хочет атаковать персонажа с оберегом, должно пройти *встречную проверку характера*. Это не является *действием*. Если монстр хочет пересечь преграду из оберегающего материала, то он должен пройти *проверку характера* (–4). Если на игральной кости, соответствующей *характеру*, выпадает 1, то существо получает *ранение*. Чудовища обычно отступают и не испытывают свою удачу снова до тех пор, пока не найдут способа обойти оберег, или пока их не принуждают к этому обстоятельства.

Печати

Использовать печати сложнее, зато они эффективнее.

Чтобы использовать печати против сверхъестественного существа, нужно сначала изучить правильный ритуал или последовательность действий. Для этого персонажам потребуется провести некоторые исследования, что может стать отдельным приключением (по крайней мере, когда они это делают в первый раз).

В целом, для того, чтобы сковать сверхъестественное существо печатью, необходимо сделать

так, чтобы оно оказалось в области проведения ритуала (внутри пентаграммы, круга из соли или чёртовой западни). Достижение этой цели полностью зависит от ситуации и возможностей колдуна (существ, призываемых с помощью магической силы, обычно призывают внутри печати, например, пентаграммы).

Когда сверхъестественное существо входит в область действия печати, оно должно пройти *встречную проверку характера* против *знания (оккультизм)* персонажа, создавшего печать (даже если его нет поблизости). Это отражает, насколько хорошо колдуну удалось применить свои знания при создании печати.

Если существо побеждает, то оно свободно и может делать, что пожелает. Если побеждает колдун, то создание считается запертым печатью до тех пор, пока не погибнет или не будет отозвано, не вырвется на свободу, или пока оно не будет освобождено. Пойманные таким образом существа могут говорить (если у них была такая возможность до поимки) и выполнять *свободные действия*, но не могут использовать силы или особенности за пределами печати.

Высвобождение

Побег пойманного существа во многом зависит от того, как его поймали. В большинстве случаев, это необходимое для развития сюжета решение ведущего. Демон, запертый внутри пентаграммы, не может использовать камень, чтобы разрушить её. Но он может кинуть камень, чтобы опрокинуть банку с содовой, которая смоет пентаграмму.

Если ведущий предпочитает более реалистичный подход, то для начала ему надо определить, возможно ли вообще сбежать из этой ловушки. Как показывает опыт, чаще всего это невозможно.

В ином случае, существо должно пройти проверку *характера* со штрафом –8, чтобы высвободиться. Частота повторов проверки зависит от решения ведущего и игрового мира. Демон, запертый пентаграммой, может пытаться сбежать каждые 24 часа, в то время как у духа, прикованного к кладбищу, такая возможность появляется только в день его смерти.

Магия

Колдовство, чёрная магия, вуду. Всё это — тёмные силы, чаще всего встречающиеся в играх в жанре ужасов. Бывает, что некоторые герои, обнаружив подобные силы, овладевают ими. А иногда тьма с их помощью одолевает героев.

В этой главе вы найдёте описания новых сил, правила по проведению могущественных ритуалов, а также описание *аспектов* сил, которые больше всего подходят для использования в играх в жанре ужаса.

Магическая отдача и неполадки

В большинстве игровых миров в жанре ужасов магия — мрачная и опасная сила. Кроме обычного *провала*, результатом неудачного использования магии, безумной науки или другой мистической силы подозрительного происхождения, которой обладает персонаж, будет потеря 1 *пункта рассудка*. Это правило не применяется к светлым силам или силам божественного происхождения.

Ритуалы

Не забудьте, что некоторые силы можно активировать с помощью *ритуала*, если ведущий сочтёт это уместным. Правила по проведению ритуалов см. на стр. 33.

Тёмные силы

На этих страницах перечислены силы, которые могут оказаться полезными во многих игровых мирах в жанре ужасов, такие, как *призыв сверхъестественных существ*, *создание печатей* и *общение с мёртвыми*.

Они действуют так же, как и остальные силы из книги правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста», и почти ничем от них не отличаются, но вам стоит внимательно отнестись к их *аспектам*. В играх этого жанра магия — опасная и коварная сила. Если *путы* аккуратно и надёжно сковывают того, на кого направлены, то назовите их «щупальца Вралкреша», чтобы создать более подходящую атмосферу.

Если персонажи могут изучать силы только с помощью магических книг (см. стр. 50), то придумайте им название, из которого не сразу будет понятно, что именно можно сотворить при помощи этой силы. Магия — не наука, и волшебники редко подробно описывают действие силы. Название *копьё ангела* применимо как по отношению к *стреле*, так и к *сокрушению* или *оглушению*. *Ветер смерти* может оказаться *взрывом*, *потоком*, *ослаблением параметра* или даже огненным вариантом *стены* с аспектом *некромантия*.

Глаза мертвеца

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *2.*
Дистанция: *смекалка*50.*
Длительность: *один час (1/час).*
Аспекты: *ритуальные песнопения, зеркала.*

Некроманты часто используют нежить, чтобы защитить свои убежища и гробницы, а эта сила позволяет им использовать органы чувств таких стражей. Сила действует только на ту нежить, которую колдун сам оживил. Если в его подчинении находится несколько мертвецов, то он может переключаться между ними *свободным действием*, но только один раз в раунд.

Во время действия силы колдун может использовать органы чувств цели, как если бы они были его собственными. Он видит то, что видит контролируемая им нежить, слышит то, что слышит она, и так далее. Сила не позволяет контролировать действия цели, равно как и

не даёт возможности говорить её голосом. Если цель выйдет из зоны действия силы, то связь будет тут же разорвана.

Духовный барьер

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *3.*
Дистанция: *смекалка.*
Длительность: *3 (1/раунд).*
Аспекты: *круг из святой воды или соли, стена энергии, начертанные в воздухе знаки.*

Эта сила создаёт барьер, через который не могут пройти призраки, полтергейсты и другие бестелесные существа. К сожалению, от демонов и нежити, имеющих материальную форму, эта сила не спасёт. Колдун делает проверку своего *сверхъестественного навыка*. При *успехе* появляется защитная преграда с областью действия, равной *среднему шаблону* с центром на колдуне.

Сверхъестественные существа, которые хотят войти в область действия силы, должны пройти *встречную проверку характера* против *сверхъестественного навыка* колдуна. При *провале* они не смогут пройти сквозь барьер до тех пор, пока действие силы не закончится.

Духи не могут попасть в область действия силы, но всё ещё могут попытаться запугать персонажей или кинуть в них что-нибудь. Барьер исчезает, если любое живое существо размером с крысу или больше покинет зону его действия.

Изгнать сущность

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *особое.*
Дистанция: *смекалка.*
Длительность: *мгновенно.*
Аспекты: *руны, монотонное пение, молитвы, использование субстанций, обряд экзорцизма.*

С помощью этой силы можно вернуть существ из других измерений обратно в их мир. Обычно, если сверхъестественное существо возможно призвать, то и изгнать его тоже возможно. Стоимость применения этой силы равна значению *характера* существа, которое колдун хочет изгнать. Стоимость изгнания удваивается, если существо является *дикой картой*. Например, чтобы изгнать демона, являющегося *дикой картой*, с *характером* d10, потребуется 20 *пунктов силы*. Так как большая часть колдунов не располагает таким количеством *пунктов силы*, то зачастую для изгнания сущности используют ритуал или магические предметы.

Колдун должен находиться в пределах дистанции действия силы, и пройти встречную *проверку* своего *сверхъестественного навыка* против *характера* цели. При *успехе* сущность немедленно вернётся в мир, из которого она появилась, но не будет уничтожена. При *провале* сущность свободна и как ни в чём ни бывало продолжит заниматься своими делами. Колдун сразу же после попытки изгнания получает уровень *усталости* (не считая последствий магической отдачи в том случае, если при проверке *сверхъестественного навыка* на игральной кости, соответствующей навыку, выпала 1).

Мгновенное старение

Ранг: *герой.*
Пункты силы: *20.*
Дистанция: *смекалка.*
Длительность: *мгновенно.*
Аспекты: *ритуальные песнопения, проклятья.*

Используя эту ужасную силу, можно состарить человека на несколько лет за считанные секунды.

Колдуну необходимо пройти *встречную проверку сверхъестественного навыка* против *выносливости* жертвы. При *успехе* колдуна жертва мгновенно стареет, и её *сила* и *выносливость* падают на ступень или на две при *подъёме*.

Если заклинание было обращено против пожилого человека, то при провале *проверки выносливости* он умирает от старости.

Могильный глас

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *4.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *3 (1/раунд).*
Аспекты: *нанесённые на останки знаки, чёрные свечи, книги в переплёте из кожи, доска для спиритизма.*

Говорят, что мёртвые хранят тайны лучше всех, но с помощью тёмного искусства магии колдуны научились контактировать с отделённой от тела душой. Несмотря на то, что сама по себе эта сила злой не является, многие добрые колдуны предпочитают её не использовать, чтобы не беспокоить тех, кто заслужил покой.

Для того, чтобы сила сработала, необходимо обращаться к конкретной душе. Колдун должен знать имя усопшего, владеть его личной вещью или иметь доступ к его телу (или любой его части). При *успехе* призрак голосом даёт знать о себе, и ему можно задавать вопросы. За каждый раунд действия силы можно задать один вопрос.

Духи не всегда дружелюбны и способны врать, но они должны отвечать на вопросы и не могут говорить загадками. Ведущий решает, какими сведениями располагает покойный. Обычно, духи не всеведущи и знают только то, что знали при жизни

Если на игральной кости, соответствующей *сверхъестественному навыку* персонажа, выпала 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), колдун может случайно призвать демона или враждебно настроенного духа. Хотя обычные духи недостаточно сильны для того, чтобы повлиять на колдуна (так как не являются призванными существами), они могут притвориться кем-то другим и дать неточную информацию, воспользовавшись которой, несчастный персонаж может погибнуть.

Ночные кошмары

Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *4.*
Дистанция: *смекалка*1,5 (километры).*
Длительность: *особая.*

Коварные колдуны используют эту силу, чтобы лишить своих жертв отдыха. Колдун должен знать имя жертвы и иметь под рукой что-нибудь, что ей принадлежало (локон, предмет одежды), но не обязан знать точное местонахождение.

Когда жертва пойдёт спать, ей надо будет пройти *проверку характера* со штрафом –2 или –4, если колдун прошёл *проверку* с *подъёмом*. При *подъёме* колдун может выбрать определённую сцену или тему сна, который увидит жертва.

Если персонаж, находящийся под воздействием этой силы, успешно пройдёт *проверку характера*, то он будет ворочаться во сне, но не ощутит действия каких-либо негативных эффектов. Если же жертва провалит *проверку*, то она не сможет отдохнуть (смотри *опасности: недосыпание* в книге «Дневник авантюриста»).

Если на игральной кости, соответствующей *характеру* жертвы, выпадает 1, то ей придётся пройти *проверку* по *таблице страха*.

Освятить землю

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *3.*
Дистанция: *большой шаблонб*
Длительность: *1 минута (1/минуту)б*
Аспекты: *круг из святой воды или соли, энергетический барьер, пентаграммаб*

Освящение земли — верный способ прогнать злых существ. При использовании этой силы земля в зоне действия *большого шаблона*, центром которого является заклинатель, становится святой.

Любые сверхъестественные существа, пытающиеся попасть туда, должны совершить *проверку характера* или, пока они будут находиться в зоне действия силы, на все их *проверки* параметров будет налагаться штраф –2. Если герой прошёл *проверку* сотворения силы с *подъёмом*, то штраф увеличивается до –4.

Попытки освятить землю навсегда, как, например, в случае с храмом, допустимы, но сделать это во время приключения обычно не представляется возможным. Без использования ценных ингредиентов (таких как редкие масла и мази), помощи высокопоставленных жрецов и наличия священной реликвии сложно создать место паломничества. В конце концов, только божество может сделать тот или иной участок земли святым навсегда, а то, что делают все остальные — только привлекает внимание божества.

Подавить ликантропию

Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *6.*
Дальность: *касание.*
Длительность: *одна ночь.*
Аспекты: *зелье, нарисованные на теле знаки, круг из горной арники, серебряные монеты на глазах.*

Редкое проклятье столь же ужасно, как ликантропия, но и для тех, кто страдает от него, есть надежда. Эта редкая сила (обрести которую можно только в результате долгого и опасного приключения) даёт ликантропу возможность избежать действия проклятия в полнолуние (или его действия по другим причинам).

Оборотень должен пройти *проверку выносливости*, чтобы сохранить человеческий облик на протяжении ночи. Если колдун прошёл *проверку* с *подъёмом*, то ликантроп получает преимущество +2 к этой *проверке*. При провале оборотень принимает свою животную форму.

Необратимое превращение: если использовать эту силу с помощью ритуала, то оборотень получит контроль над трансформацией. Для этого требуется сердце более сильного оборотня (*дикой карты*), и один или два редких ингредиента, например, кусочек метеорита или клык вампира.

При *провале* ликантроп навсегда будет заперт в своей животной форме, превратившись в обезумевшего хищника под контролем ведущего.

Подчинить сущность

Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *особое.*
Дистанция: *смекалка.*
Длительность: *24 часа (5/24 часа).*
Аспекты: *ритуальные песнопения, защитные знаки, использование специальных субстанций.*

Эта сила позволяет колдуну использовать сверхъестественную сущность в своих целях. Обычно, если существо возможно призвать, то и подчинить его тоже возможно. Можно попытаться подчинить только что призванное существо, или существо, которое уже находилось в материальном мире.

Стоимость применения этой силы равна удвоенному значению *характера* цели. Например, чтобы подчинить демона со значением *характера* d8, необходимо потратить 16 *пунктов силы*.

Колдуну необходимо пройти *встречную проверку сверхъестественного навыка* против *характера* цели. Если сущность ранее уже подвергалась воздействию этой силы, то колдун получает +4 к этой *проверке*.

При *успехе* существо будет подчинено воле колдуна на время действия силы. Оно должно исполнять приказы, переданные в письменной или устной форме. Если самым вероятным результатом выполнения задачи будет смерть существа, то оно получает возможность сделать ещё одну *проверку* на высвобождение.

Сила не создаёт ментальной связи между колдуном и подчинённым, так что команды необходимо выражать понятным для него способом.

Колдун может попытаться подчинить одно и то же существо только один раз в 24 часа. Нельзя подчинить ту же сущность в течение 24-х часов после окончания действия этой силы (но можно подготовить всё, что для этого необходимо). Для подготовки не требуется, чтобы цель находилась в зоне действия силы или была видна.

Покров смерти

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *2.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *1 минута (1/минуту).*
Аспекты: *тот, на кого направлено действие этой силы, будет выглядеть как нежить.*

Действие силы *покров смерти* делает цель похожей на зомби. Если цель сопротивляется, то она должна пройти *проверку характера* против *сверхъестественного навыка* колдуна.

Жертва не получает новых *особенностей* (и не считается *нежитью*), и её *параметры* остаются теми же, так как эффект силы является иллюзией. Тем не менее, выглядит и пахнет жертва как настоящий труп.

Неразумная нежить (например, скелеты и зомби) будет считать находящегося под действием силы персонажа одним из них и не станет атаковать его. Разумная нежить (например, вампиры), скорее всего, решит, что персонаж является чьим-то безвольным прислужником, и будет его игнорировать. Само собой, если персонаж атакует нежить, то она будет защищаться.

Любая разумная нежить может пройти *проверку внимания* со штрафом –2, чтобы распознать обман, если пристально рассмотрит персонажа. Штраф увеличивается до –4, если колдун прошёл *проверку* с *подъёмом* при сотворении заклинания.

Если персонаж, находящийся под воздействием этой силы, увидит собственное отражение, он должен пройти *проверку храбрости*.

Призыв демона

Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *особое.*
Дистанция: *смекалка*2.*
Длительность: *смекалка*часов.*
Аспекты: *пентаграмма, чёрные свечи, жертвоприношение.*

Большинство героев никогда не согласятся прибегать к помощи прислужников Ада, но порой подобная возможность может оказать крайне полезной.

Стоимость *призыва демона* равна значению его *характера* и удваивается, если существо является *дикой картой* (самые могущественные из демонов).

При *успехе* появляется демон. Если при призыве не использовали защитный круг или печати, то он, вероятно, атакует колдуна до того, как тот успеет отдать ему приказ. На странице 38 представлено описание сковывания демона с помощью печатей, в то время, как на странице 44 описана сила *подчинить сущность*, которая позволяет сделать это с помощью мистического дара.

Приказы: когда демон будет призван и, предположительно, подчинён, или каким-либо иным способом расположен к общению, колдун должен заключить с ним сделку. Для этого ему требуется пройти *встречную проверку характера*. Ведущий записывает результаты этой проверки и не сообщает их игрокам.

Провал: демон не был порабощён и волен делать всё, что ему угодно. Он не может навредить непосредственно колдуну, но способен попытаться ввергнуть мир в хаос и будет свободен на протяжении 6d6 дней. Если случится так, что при этом броске на кубиках выпадут три 6 (ни больше, ни меньше), то демон останется в этом мире до тех пор, пока не будет изгнан или уничтожен.

Успех: демон подчиняется командам, но будет хвататься за любую возможность, чтобы сокрушить того безумца, который его призвал. По-настоящему подчиняется он только тогда, когда за ним наблюдают.

Подъём: демон следует устным и письменным приказам колдуна. Он выполняет все его желания, но действия демона могут сопровождаться разрушениями и неприятными последствиями. А вы ожидали от порождения Ада чего-то ещё?

Время активации силы: *призыв демона* занимает одну минуту за каждый потраченный *пункт силы.*

Особые демоны: некоторые демоны исполняют только определённые приказы. Демону мести, например, можно дать задания, связанные с отмщением. Какие именно приказы согласится исполнить демон, полностью зависит от решения ведущего, игрового мира и описания существа.

Общение: учтите, что демоны не наделены телепатическими способностями (чаще всего). Если колдун хочет послать демона исполнять приказ, то ему стоит дать ему крайне подробные инструкции. Разумных демонов можно снабдить средствами связи (такими, как мобильный телефон или радиопередатчик), но никто не гарантирует, что они станут их использовать.

Больше об аспектах: большинство сил, позволяющих призвать демонов, подразумевают использование таких атрибутов, как ритуальные песнопения, некоторое количество крови, свечи и жаровни. Многие из них требуют применения уникальных вещей, связанных с типом призывае-

мого существа. Так, например, Кразалфазалиуса (бога огня) можно призвать, только если рядом есть впечатляющий источник огня, например горящий дом. Для призыва демона чревоугодия потребуется устроить большое пиршество.

В требования также могут входить астрономические события, например, определённая фаза луны или положение планет. Однако подобные требования стоит использовать только при призыве по-настоящему могущественных существ, чтобы ограничить частоту их призыва.

Призыв духа

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *характер духа*2.*
Дальность: *смекалка*2.*
Длительность: *смекалка.*
Аспекты: *доска для спиритического сеанса, ценный предмет, некогда принадлежавший вызываемому духу, сеанс спиритизма.*

Если призванных демонов используют для выполнения заданий, то духов обычно призывают ради информации или чтобы материализовать их, а затем подчинить или уничтожить.

Как правило, привидения и полтергейсты обладают очень ограниченными сведениями о материальном мире и ещё меньшими о мире духов. В последнем они проводят большую часть времени, скитаясь в полусознательном состоянии, лишь изредка вспоминая о реальном мире. «Добрые» духи обычно миролюбивы и контактируют с миром смертных, только если их призвали. Беспокойные сущности ведут себя совершенно иначе. Одолевающие их воспоминания об их несчастных жизнях, наполненных болью, зачастую пробуждают в них склонность к насилию. Они постоянно пытаются вернуться в материальный мир, чтобы выместить на живых свой гнев.

Для того, чтобы призвать духа, требуется провести небольшой ритуал. Обычно для этого подходит спиритический сеанс с использованием предмета, который при жизни был важен тому чей дух собираются призвать (если у духа вообще когда-нибудь была жизнь).

После траты необходимого количества *пунктов силы* колдун должен пройти *встречную проверку* своего *сверхъестественного навыка* против *характера* духа.

Провал: озлобленный дух вырывается на свободу! Каждый, кто участвовал в ритуале призыва, должен пройти *проверку характера* со штрафом –4 или будет *утомлён* на протяжении последующих 24-х часов. После этого дух постарается причинить как можно больше вреда, используя все свои силы и особенности. Большинство призраков и подобных им существ можно призвать в мир смертных лишь на короткое время, после чего они отправляются обратно в небытие.

Успех: дух будет призван на время, достаточное для того, чтобы ответить на один вопрос. Он не может атаковать персонажей, использовать силы или особенности. После того, как дух ответит на вопросы, он издаёт ужасный крик или взрывается, покрывая все вокруг эктоплазмой, из-за чего все, кто участвовал в его призыве становятся *утомлёнными* на последующие 24 часа.

Подъём: дух ответит на три вопроса перед тем, как вернуться обратно в небытие.

Приказы: вместо того, чтобы задавать духу вопросы, можно дать ему поручение. У него будет одна ночь на выполнение задания при успешной *проверке* или три при *подъёме*. Используйте правила *успеха, провала* и *подъёма,* указанные в описании действия силы призыв демона, чтобы узнать, как поведёт себя дух.

Что знают духи: в основном это зависит от самих духов. Их сфера интересов зачастую достаточно узка и обычно ограничивается сведениями о том, что относится к вопросу их происхождения и сведениями об определённой местности.

Дух убитой влюблённой девушки думает только о своей смерти, о возлюбленном и о том, как блестит бриллиант, который он ей подарил. Но тот же дух может внезапно разозлиться и попытаться убить того, кто призвал его, стоит только ей вспомнить о том, как руки её возлюбленного сжимали её горло после того, как она обнаружила его в постели с соперницей.

В то же время, духа природы интересует совсем другое. Водная нимфа знает о том, кто гулял по берегу её ручья, где находится источник загрязнения, и много ли было дождей в прошлом году. Дух американского бизона знает о состоянии здоровья стад, о том, вкусна ли трава в этом году, и о том, насколько холодными были зимы.

У этого заклинания могут быть разные источники. В мире «Deadlands», например, её можно заполучить с помощью тёмных сил или найти в зловещих гримуарах, скрытых в логовах жутких чудищ. Быть может, это сводящая с ума математическая формула или сложное уравнение, решить которое под силу только безумному гению.

Сила мертвеца

Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *6.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *3 (1/раунд).*
Аспекты: *бледная кожа, когти, клыки.*

Редко встречающаяся сила, позволяющая колдуну получить на время параметр или *особенность* нежити, которой он касается при активации заклинания.

Колдун сохраняет полученный параметр или *особенность* на время действия силы. Параметры колдуна заменяются на параметры, полученные от нежити.

При использовании силы нежить не теряет параметра или *особенности*.

Усилить нежить

Ранг: *закалённый.*
Пункты силы: *3/тело.*
Дистанция: *смекалка.*
Длительность: *особая.*
Аспекты: *нанесённые на тело знаки, ритуальные песнопения.*

Необычная сила, которая даёт некромантам возможность улучшать способности любой нежити (колдуны, являющиеся нежитью, могут улучшить свои способности при помощи этой силы).

Каждое использование силы даёт нежити *повышение*, как если бы она была персонажем игрока. Цель может улучшить *параметр*, повысить *навыки* или даже взять новую *черту* (если она соответствует требованиям). Колдун может распространять действие силы на нескольких существ одновременно, если потратит необходимое количество *пунктов силы*, но все они получат одно и то же улучшение. При *успехе* действие силы продлится на протяжении часа. При *подъёме* это время увеличивается до 1d6 часов.

Введение новых сил в игру

Если вы уже начали игру и хотите использовать в своей игре силы из этой части книги, то вам стоит подумать о том, как лучше это сделать. Если вы просто повернётесь к своим игрокам и скажете: «У меня здесь есть описание нескольких новых сил, которые вы можете использовать», — то ваши игроки могут расстроиться. В конце концов, у их персонажей не было возможности получить эти силы при создании. Магические книги и древние гримуары — отличный способ введения новых сил, используя который вы предоставите персонажам ваших игроков возможность изучить их постепенно. Также это позволит им испытать новые силы в действии. Если игрокам они не понравятся, то вы сможете их изменить, или просто исключить из игры, назвав «творением обезумевшего колдуна».

Магические предметы

Проклятые предметы — вещи, которые хранят в себе энергию жизни и деяний тех, кто раньше ими владел, часто становятся основой для страшных историй. В этой главе представлены некоторые реликвии, предметы антиквариата и артефакты, которые вы можете использовать в своих играх.

Создание магических предметов

Некоторые из описанных ниже предметов могут быть созданы персонажами, обладающими оккультными знаниями. Во многих случаях для этого требуется *мистический дар*. После описания подобных предметов представлены правила по их созданию. Это вещи, полезные для тех, кто постоянно борется со злом, например, костная мука, которая позволяет использующему её говорить с мёртвыми. Более могущественные предметы, наделённые силами великих событий или владельцев, создать нельзя. Их судьба полностью зависит от решения ведущего, так как они обычно являются одной из основных составляющей приключений, которые он приготовил для персонажей игроков.

Бинты Анубиса

Созданные тысячелетия назад жрецами Анубиса в Египте эти кажущиеся на первый взгляд безобидными рулоны полотна на самом деле являются мощным колдовским инструментом. Магия предмета может вернуть человека к жизни в виде мумии, но применять этот предмет нужно пока человек ещё жив.

Жертва, будучи полностью завёрнутой в бинты, должна пройти *проверку характера* (–4). При *провале* её кожа и мускулы будут иссушены, а бинты сомкнутся на зачахшей плоти, превращая жертву в *мумию-стража*. Превращение необратимо и сопровождается крайне болезненными ощущениями.

В прошлом жрецы и волшебники получили это полотно как благословение, гарантирующее им вечную жизнь. Они становились не рабами, а нежитью, наделённой свободой воли и выбора. Позднее некроманты изменили магию предмета для того, чтобы наказывать непокорных учеников и делать из них стражей, которые пополняли бы их армию нежити.

Гримуары

Гримуарами называют книги, свитки и тексты, которые позволяют читающему их использовать мистические силы. Не обязательно обладать познаниями в магии и оккультизме, чтобы использовать их, но это несомненно упростит задачу, так как при использовании подобных текстов часто проявляются побочные эффекты или открываются новые возможности, о которых дилетант может просто не знать.

Силы: большинство гримуаров содержит описание нескольких сил, в действие которых ведущий может внести изменения по своему усмотрению. Обычно это значит, что сила действует только на определённую цель или что она обладает особым эффектом, например, увеличенная длительность. «Манускрипт Крови» может содержать описание нескольких сил, действующих только на вампиров, но обладающих увеличенной дистанцией, *уроном*, или эффектом результат действия которого определяет ведущий.

Расшифровка записи в гримуаре: иногда самой сложной частью работы с гримуаром является процесс расшифровки чужих записей. Подобные тексты редко написаны простым языком, так что читающий должен пройти *проверку смекалки* (– 2), если текст создан на его родном языке, или *проверку знания (со-*

ответствующий язык) (– 4), если труд оказался на иностранном языке. Конечно же, штрафы могут изменяться в зависимости от состояния книги. *Сверхъестественный навык* читающего не используется, даже если он у него есть. От *успеха* или *провала* этой проверки зависит то, как именно персонаж истолкует прочитанное.

Провал: при *провале* ничего не происходит, и персонаж может попытаться снова прочесть написанное. При *критическом провале* или если на соответствующей *смекалке* или *знанию* игральной кости выпала 1, то колдун страдает от *магической отдачи* (смотри книгу «Savage Worlds: Дневник авантюриста»), а гримуар вспыхивает пламенем. Если ведущий решит, что книга не может быть уничтожена, то текст просто теряет свою силу на некоторое время. Обычно восстановление силы гримуара занимает 1d6 часов, но для этого может потребоваться и несколько лет или определённое событие, например, солнечное затмение или летнее солнцестояние.

Успех или подъём: сила срабатывает, как и ожидалось. Большинство гримуаров после этого теряют свою магическую ценность. Некоторые из самых могущественных книг могут быть использованы снова через несколько дней, недель, после неизвестного промежутка времени или после определённого хронологического события, например, годовщина смерти автора.

Использование силы гримуара: для того, чтобы высвободить скрытую в гримуаре силу, зачастую требуется провести определённый ритуал. Так, например, для *призыва демона* с помощью свитка может потребоваться чаша с кровью, перо курицы-альбиноса или ноготь висельника. Все эти странные компоненты дают гримуару *пункты силы*.

Неважно, сколько *пунктов силы* у владельца, и есть ли они у него — использовать гримуар можно только с помощью специального ритуала.

Примеры гримуаров

Книга мёртвых: большой гримуар, создание которой приписывают жрецам из Древнего Египта и Вавилона, является примером культурного наследия древнего мира и повествует о ритуалах по воскрешению мёртвых. Содержит описания сил *усилить/ослабить параметр* (только для нежити) и *зомби*.

Книга мучений: массивная, весом в 6 килограммов, эта книга содержит в себе длинные, бессмысленные и непонятные истории о Вралкреше (см. стр. 141), тёмном боге, которому поклонялось множество культов в течение многих веков. Если использовать эту книгу в ритуале с участием как минимум 13 помощников, то можно призвать Вралкреша в мир смертных (*призвать сущность — Вралкреш*).

Liber Timor: этот гримуар, известный как «Книга ужасов», позволяет использовать силу *ужас* с дополнительным эффектом, а именно прикладывать её ко всем персонажам, находящихся в пределах видимости колдуна.

Свиток невидимости: этот свиток можно использовать только один раз. При успехе проверки *колдовства* он налагает *невидимость* на всех союзников, находящихся на расстоянии вытянутой руки от колдуна, на три дня.

Тёмная Библия: эта книга, сделанная из человеческой кожи, описывает ритуалы призыва и изгнания демонов, а также способы защиты от них. Содержит руководство по изучению и активации сил *призвать сущность, подчинить сущность, изгнать сущность*.

Активация сил: когда текст будет расшифрован, необходимо прочитать наделённые силой слова, чтобы активировать заклинание. При использовании большинства гримуаров персонажами, не имеющими *мистического дара*, можно использовать навык *колдовства* или *веры* со значением d10, как если бы гримуар был *дикой картой*, активирующей силу.

Гроб вампира

Этот предмет даёт вампиру способность *медленной регенерации*, но только если проспать в нём весь день. Когда солнце сядет, вампир должен пройти *проверку естественного выздоровления*. Подобные гробы получают свои силы

Расширенные примеры

Liber Timor

Сверхъестественный навык: *вера d8.*
Пункты силы: *20.*
Сила: *ужас и оглушение.*

Этот написанный на латыни, и позднее переведённый на английский как «Книга ужаса» гримуар относят ко временам Древнего Рима, хотя многие авторы переписывали его за прошедшее время. Считается, что первоначально он являлся руководством по запугиванию своих врагов, и был написан жрецами Плутона, древнеримского бога царства мёртвых.

В первой половине книги описаны способы, которыми можно повергнуть жертву в ужас, как изводить её с помощью жутких галлюцинаций и пробуждать ужасные воспоминания в её сознании. Для того чтобы выяснить, сколько *пунктов силы* требуется для активации сил, описанных в гримуаре, необходимо прочитать его целиком.

Книга мучений

Пункты силы: *10.*
Сила: *взрыв и путы.*

Эта книга, написанная, чтобы прославить неизвестного тёмного бога с непроизносимым именем, позволяет призвать чёрные липкие щупальца, покрытые множеством ртов. Щупальца могут не только намертво сковать противника, но и пожрать его плоть.

Эта комбинация сил действует несколько иначе, нежели последовательное их использование. Сначала действуют *путы*, сдерживающие жертву железной хваткой на протяжении одного *раунда*. Если за это время жертве не удастся вырваться, то действует *взрыв*, принимающий форму пожирающих плоть щупалец.

Руководство Флетчера

Сверхъестественный навык: *колдовство d8.*
Пункты силы: *5.*
Сила: *стрела.*

Это краткое руководство было создано тёмным магом, который хотел дать своим прислужникам возможность защитить его, в то время как он будет производить ритуал призыва.

Книга абсолютного воскрешения

Сила: *зомби.*
Пункты силы: *15 (можно создать до 5-и зомби).*
Компоненты: *трупы, которые необходимо оживить.*

С первого взгляда может показаться, что эта книга, написанная некромантом, позволяет вернуть умерших к жизни. Только при тщательном изучении (*подъём* при *проверке знания (оккультизм)*) становится понятно, что гримуар позволяет вернуть к жизни только физическое тело, то есть создать зомби.

Тёмная Библия

Пункты силы: *8.*
Сила: *кукла.*

Несмотря на то, что оригинал этого произведения относят к временам Древнего Шумера, эта версия, написанная на латыни, датируется 1640-м годом. Согласно отрывку в начале книги, она была создана, чтобы увеличить количество «невест», которых автор предоставлял демону.

Магические гримуары

В некоторых играх в жанре ужасов, где используется *черта мистический дар*, персонажи-колдуны изучают новые силы не из общего списка, но с помощью магических гримуаров. В одном таком гримуаре содержится описание 1d4 сил. Персонажи с соответствующим книге *мистическим даром* могут выучить силу из книги, потратив *повышение*.

В игровых мирах, где мистические силы являются редкостью, позволяйте персонажам использовать гримуары только один раз.

В каждом гримуаре содержится описание одной силы. Персонаж, обладающий тем же *мистическим даром*, что и автор книги, может использовать её для того, чтобы стать могущественнее.

Чтобы изучить книгу, персонаж должен потратить 1d6 часов за каждый *ранг* силы. После этого ему необходимо пройти *проверку смекалки*. Если ранг персонажа ниже, чем того требует сила, то на его *проверку* налагается штраф –1 за каждую ступень разницы (например, персонаж с *рангом новичок* при попытке выучить *великое исцеление* — силу *ранга герой*, — будет проходить *проверку смекалки* со штрафом –3). Если *ранг* персонажа выше, чем таковой у силы, то он получает преимущество +1 за каждую ступень разницы.

Если *проверка* успешна, то колдун может добавить силу в список изученных, даже если он не того ранга, которого требует сила.

При *провале* персонаж вынужден начать процесс изучения с начала. На эту *проверку смекалки* налагается суммирующийся штраф –1 за каждую неудачную попытку. Если этот штраф увеличится до –4, то у персонажа останется только одна попытка, чтобы получить силу, описанную в книге. При *провале* он никогда больше не сможет использовать эту книгу для изучения силы. Этот гримуар оказался ему не по зубам.

Если на игральной кости, соответствующей *смекалке*, выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), считается, что колдун не в состоянии понять то, что начертано в этом гримуаре. Персонаж никогда не сможет получить силу из это книги, сколько бы он ни пытался.

Подобные гримуары очень важны с точки зрения игровой системы, так как они дают колдуну возможность изучить новую силу без использования соответствующей *черты*.

Для того, чтобы создать книгу, содержащую случайную силу используйте представленную ниже таблицу. Вытяните карту и сверьтесь со значением (двойки сбрасываются).

3 ♠ *Великое исцеление*	3 ♠ *Исцеление*
4 ♠ *Взрыв*	4 ♣ *Кукла*
5 ♠ *Волна*	5 ♣ *Маска*
6 ♠ *Дар воина*	6 ♣ *Невидимость*
7 ♠ *Доспех*	7 ♣ *Неосязаемость*
8 ♠ *Друг зверей*	8 ♣ *Ночное зрение*
9 ♠ *Замедление*	9 ♣ *Оглушение*
10 ♠ *Защита от окр. среды*	10 ♣ *Ослепление*
В ♠ *Зомби*	В ♣ *Паучьи лапы*
Д ♠ *Зоркость*	Д ♣ *Поддержка*
К ♠ *Изгнание*	К ♣ *Подземный ход*
Т ♠ *Иссушение*	Т ♣ *Полиглот*
	(Джокер) *Полёт*

3 ♥ *Поток*	3 ♦ *Стена*
4 ♥ *Превращение*	4 ♦ *Стрела*
5 ♥ *Призыв союзника*	5 ♦ *Телекинез*
6 ♥ *Проворство*	6 ♦ *Телепортация*
7 ♥ *Прорицание*	7 ♦ *Увелич./уменьш.*
8 ♥ *Путы*	8 ♦ *Увидеть/скрыть сверхъестественное*
9 ♥ *Разруш. поле*	9 ♦ *Ужас*
10 ♥ *Рассеивание*	10 ♦ *Управл. элементами*
В ♥ *Свет/тьма*	В ♦ *Усилить/ослабить параметр*
Д ♥ *Смерч*	Д ♦ *Ускорение*
К ♥ *Смятение*	К ♦ *Чтение мыслей*
Т ♥ *Сокрушение*	Т ♦ *Щит*
(Джокер) ♥ *Сон*	

в результате естественного процесса, и магия для их создания не нужна. Если гроб наполнен землёй с родины вампира, то кровопийца получает +4 к *проверке*.

Так как гробы достаточно хрупкие (*стойкость* 4) и могут быть лишены своих способностей с помощью распятия или святой воды, многие вампиры держат запасные гробы, чтобы быть уверенными в возможности отдыха.

Дневник безумца

Этот уникальный предмет был атрибутом безумцев во все века и на самом деле представляет собой не результат труда одного человека, а собрание работ многих авторов, зачастую абсолютно безумных.

На первый взгляд не представляющий никакой ценности сборник беспорядочных и бессмысленных записок, при подробном изучении этот дневник способен раскрыть множество секретов. Но осторожно, каждый раз используя его для того, чтобы получить преимущество при проверке *расследования* или *знания*, вы рискуете своим рассудком!

Игрок, персонаж которого использует дневник, просто должен заявить, какое преимущество он хочет получить — от +1 до +6. После *проверки расследования* или *знаний* он должен пройти *проверку характера* со штрафом, равным использованному преимуществу.

При провале персонаж становится немного безумней, теряя 1 *пункт рассудка* (см. стр. 26).

Защитный мел

Этот предмет благословлён истинно верующим жрецом официальной религии. Если использовать его для создания круга призыва или магической печати (см. стр. 38), то он даст персонажу преимущество +2 к *проверкам знания (оккультизм)*.

Камень кошмара

Камень кошмара — это проклятый предмет, часто используемый подлыми волшебниками, чтобы навредить своим врагам.

Каждый раз, когда ничего не подозревающий владелец идёт спать, этот артефакт наполняет сны владельца ужасами, как при использовании силы *ночной кошмар*, активированной с *подъёмом*. При этом тот, кто «одарил» жертву этим артефактом, может выбирать, какого рода кошмары будут преследовать её во время сна.

Керамические маски

Изготовленные из фарфора и покрашенные в стиле японских масок театра кабуки, эти ужасные маски носят скелеты и зомби.

Нежить, на которую надета подобная маска, получает особенность *неуязвимость*. Магия и оружие не смогут навредить ей, если только не снять маску. Для этого необходимо успешно произвести *захват*, а затем *проверку силы* (– 4) (эта проверка считается *свободным действием*). Когда маска снята, особенность пропадает.

Клинок адского пламени

Выкованный из чёрного металла, подобного которому нет на Земле, закалённый в крови девственниц и покрытый знаками огня, нена-

висти и боли, этот клинок буквально является оружием, созданным в Аду.

Когда персонаж держит его в руке, клинок загорается зелёным пламенем, а по его лезвию пробегают искры. Любая цель, получившая удар таким клинком, может загореться. Это магический клинок даёт использующему его +2 к *проверкам драки* и +4 к *урону* (или +8 к *урону*, если целью является ангел или иное святое создание). Такой клинок обычно используют могущественные демоны в войне с божественными силами.

Костная мука

Эта похожая на песок пыль изготовлена из сожжённых костей скелетов и усилена с помощью тёмной магии. Она используется для того, чтобы общаться с мёртвыми, а не для того, чтобы оживлять их.

Мукой нужно посыпать тело усопшего, его личный предмет или могильный камень, после чего использующий её должен пройти *проверку характера*. При *успехе* призрак голосом даёт знать о себе, и ему можно задавать вопросы. Действие этого предмета идентично действию силы *могильный глас*, активированной с *подъёмом*.

Костную муку обычно находят в количестве 1d4 порций.

Создание: персонаж, нашедший правильный рецепт и имеющий в своём распоряжении человеческие кости, и у которого есть доступ к современному химическому оборудованию или алхимической лаборатории, может создать костную муку. Для этого требуется потратить 6 часов и пройти проверку *знания (оккультизм)* (–4). За каждый *успех* и *подъём* создаётся одна порция.

Колдовская жаровня

Эта чёрная внутри жаровня, снаружи покрытая рунами, стоит на треножнике высотой три фута. Она хранит в себе 20 *пунктов силы*, которые можно использовать при *призыве демона*. Артефакт восстанавливает один *пункт силы* в час. Для его использования не требуется специального топлива.

Кольцо магической защиты

Это серебряное кольцо с топазом — камнем, хорошо известным своими защитными свойствами. Некоторые из его владельцев — воины сил добра, которые используют силу кольца, чтобы противостоять ужасным некромантам и сверхъестественным существам. Другие — сами некроманты, которые используют кольцо, чтобы спастись от ужасных созданий, которых они призывают.

Владелец получает +4 к *броне* против магических атак и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам. Действие кольца распространяется на все силы, даже на те заклинания, которые владелец налагает на себя, и прибавляется к эффекту от *черты защита от сверхъестественного* и любых аналогичных *черт* или особенностей.

Кольчуга из хладного железа

Созданная для того, чтобы защищать воинов от демонов, эта кольчуга закрывает торс, руки и ноги владельца. Тот, кто носит её, получает обычные +2 к *броне* от обычных атак, но +6 от любых атак демонов.

Кровавые деньги

Кровавыми называют деньги, которыми заплатили кому-нибудь за предательство близкого друга, в результате которого он погиб. Самым известным примером являются 30 сребреников, которые получил Иуда за предательство Иисуса.

Персонаж, получивший кровавые деньги, становится склонным к предательству. Каждый раз, когда предатель предпринимает действия, которые напрямую отрицательно сказываются на его союзниках, он получает преимущество +4. Это может быть *встречная проверка*

или атака, или просто попытка убедить кого-то постороннего навредить цели.

Чтобы проклятие действовало, предатель должен носить с собой как минимум одну монету. Если действие происходит в наши дни, то это может быть выписка с банковского счёта или чек.

Любой, кто использует кровавые деньги, платит высокую цену. После того, как их преимущество будет использовано в первый раз, персонаж считается злым сверхъестественным существом при действии на него как таких *черт* как *избранный*, так и святых артефактов и сил, действующих на сверхъестественных существ.

Кровь оборотня

Кровь оборотня обладает омолаживающим эффектом, но попытки её достать часто заканчиваются летальным исходом.

Любой, кто осушит сосуд с кровью ликантропа, должен сделать *проверку выносливости* (– 4). При *успехе* все недомогания исчезнут, как обычные, так и магические!

При *провале* жертва превратится в ликантропа в следующее полнолуние. До тех пор её болезнь нельзя исцелить. Если случится так, что жертва погибнет до момента превращения, то у проклятия не будет никакого эффекта.

Куклы вуду

Это куклы из воска, грязи или соломы, изображающие того, кому колдун желает причинить вред. Несмотря на то, что их обычно связывают с вуду, подобные практики есть во многих верованиях.

При создании куклы колдун должен использовать что-нибудь, принадлежащее жертве. При создании куклы локон жертвы обычно закрепляют у неё на голове и одевают её в кусочки одежды и украшения.

С помощью этого предмета колдун может использовать определённые силы против своей жертвы, при этом находясь на расстоянии, равному удвоенному значению его *смекалки* в километрах. С помощью куклы вуду можно сотворить следующие силы: *усилить/ослабить параметр* (обычно только последнее), *путы* (тем самым парализуя жертву), *ужас*, *кукла*, *оглушение*, *телекинез* (только для того, чтобы швырнуть жертву куда-нибудь). Список сил, которые можно использовать в сочетании с куклой вуду, зависит от игрового мира.

Создание: персонаж должен обладать *мистическим даром (магия)* и исповедовать вуду для того, чтобы создать подобную куклу. После того, как колдун создаст куклу (своими руками) и прикрепит к ней предмет, принадлежащий жертве, он должен пройти *проверку знания (оккультизм)* (– 4). При *успехе* создание куклы занимает 1d6 часов.

При *провале* создать куклу не удаётся, и всё надо начинать сначала, а личный предмет необходимо заменить новым.

Лаборатория Франкенштейна

На самом деле это не настоящая лаборатория Виктора Франкенштейна (которая была уничтожена пожаром), а результат попытки воссоздать её по записям учёного. Как можно догадаться из названия, эта лаборатория подходит только для одного — для создания чудовищ. Сотворение монстра, известного как голем из плоти, требует времени и денег. Учёный (если его можно так назвать) вынужден потратить 100000$ за 9 месяцев, проведён-

ных в попытках сотворить монстра. Затем он должен пройти *проверку знания (медицина)*.

При *успехе* ему удаётся создать *голема из плоти* (см. стр. 82). Это существо наделено собственным сознанием, но его интеллект находится на уровне животного. За каждый *подъём*, полученный учёным при прохождении *проверки*, существо наделяется одной ступенью *смекалки* (с максимумом в d12), и из-за этого у его творца могут начаться неприятности. Когда это существо осознает, чем оно является на самом деле, оно, вероятнее всего, сильно расстроится.

Если на игральной кости, соответствующей *знанию*, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике) учёный создаёт чудовище, но оно агрессивно и страдает от ментального расстройства.

Маска каннибала

Это деревянная раскрашенная маска наподобие тех, что продаются во всех сувенирных магазинах Центральной Африки. К сожалению, каждый, кто наденет именно эту маску, будет проклят.

Когда персонаж надевает маску, он должен пройти *проверку характера* (–8). При *провале* маска становится частью тела жертвы, практически исчезая в её плоти.

С этого момента жертва начинает ощущать тягу к сырой человеческой плоти. Никакая другая еда, включая различные виды мяса, не может утолить его голод. Один раз в 24 часа персонаж должен съедать полкилограмма человеческого мяса. Если этот голод не утолить, то у жертвы случится приступ ярости, который закончится только тогда, когда он съест 6 килограммов плоти. В этом состоянии его *сила* увеличивается на две ступени, а зубы становятся крупнее, позволяя ему вгрызаться (*сила*+d4) в плоть тех, на кого он напал.

Если кто-то заподозрит, что подобное поведение вызвано проклятым предметом и захочет снять маску с жертвы, то ему придётся использовать силу *изгнания сущности*. Также, в первую ночь каждого полнолуния у жертвы появляется возможность попробовать избавиться от маски. При успешном результате *проверки характера* (– 8) она может снять маску. При *провале* жертва останется каннибалом до следующего полнолуния.

Точное описание того, как создаются эти маски, остаётся загадкой, но многие верят, что с помощью магического ритуала в них заточают демонов или духов каннибалов.

Меч полной луны

Хотя эти ужасные клинки не наделены волшебными силами, они несомненно прокляты. Созданные из клыка оборотня, вырванного в полнолуние у ещё живого ликантропа, они наделены жуткой силой. Никак не помогая своим владельцам в битве с оборотнями, они передают проклятие ликантропии тем, кто был ими ранен.

Персонажи, которых удар такого меча ввёл в состояние *при смерти* (даже если он нанёс им только то *ранение*, которое вызвало это состояние), должны пройти *проверку выносливости*. При *провале* жертва атаки заражена ликантропией и превратится в зверя в следующее полнолуние.

Меч тамплиеров

Рыцари ордена Тамплиеров были вовлечены в активную борьбу с оккультными обществами в Европе и Святой Земле. Одним из главных орудий тамплиеров в их борьбе со злом были клинки из хладного железа, украшенные мистическими символами времён Ветхого Завета. Говорят, что Тамплиеры узнали секрет изготовления этих мечей в катакомбах под Храмом Соломона, но нет никаких записей, которые могли бы это подтвердить.

Этот длинный меч даёт владельцу преимущество +2 к *проверкам* атаки и +2 к *урону*, если используется для борьбы с демонами, но в остальных случая считается обычным оружием. Также клинок можно использовать для обнаружения демонов. Если поблизости (около 10 метров) находятся демоны или действуют силы демонов, символы на мече загораются красным.

Музыка Ада

Сочинённое, по слухам, самим Люцифером это музыкальное произведение пользуется дурной славой. Многие музыканты говорили, что сыграть его невозможно, но это не так.

Любой персонаж, пытающийся исполнить эту композицию, должен пройти *проверку общедоступных знаний* (предполагается, что у него есть способности к музыке) со штрафом –6. При *успехе* он призывает демона на выбор ведущего (у каждого демона есть что-то вроде «музыкального сопровождения»).

Это действует аналогично силе *призвать демона*, но не требует траты *пунктов силы*. Конечно же, после призыва персонажу было бы неплохо попробовать подчинить демона.

Нефритовое зеркало

Предположительно созданные жрецами ацтекского бога Тескатлипока, имя которого переводится как «дымящееся зеркало», эти артефакты могут быть абсолютно разных размеров. Наименьший из известных достигает всего лишь 13-и сантиметров в ширину, в то время как самый крупный — выше 2-х метров и больше полутра в ширину.

Если владелец прольёт на зеркало кровь, в то время как в нём будет отражаться лунный свет, он сможет узнать ответ на один вопрос из области оккультизма. Ответ появляется на поверхности зеркала в письменном виде или в форме изображения.

Этот артефакт даёт владельцу преимущество при *проверках знания (оккультизм)*. Оно изменяется от +2 до +6 в зависимости от размера зеркала. Также зеркало может быть использовано для предсказания будущего по системе *знаков и предзнаменований*, описанной на странице 36.

Зеркало отвечает на один вопрос в 24 часа. Но будьте осторожны, если артефакт разрушить, то последний, кто им пользовался, получит 4d10 *урона*.

Печать демона

Являясь артефактом великой силы, печать демона выглядит как обычная полоска пергамента. В обычное время пергамент кажется пустым, но если осмотреть его при свете луны, то появится текст, написанный серебристыми буквами на неизвестном языке.

В следующий раз, когда часы пробьют полночь, магическая сила, содержащаяся в пергаменте, призовёт ужасного демона, известного как собиратель (см. стр. 94). У этого зверя есть лишь одна цель — найти и уничтожить того, кто обладает артефактом.

Само собой, злодеи используют знак демона, чтобы стереть с лица земли своих врагов, тайно передавая артефакт во владение ничего не подозревающим жертвам и аккуратно следя за тем, чтобы он не вернулся к ним самим. Если уничтожить пергамент, то действие силы мгновенно прекратится, но только если демон ещё не материализовался.

Собиратель появляется на расстоянии 4d6 метров от жертвы, которую может определить с помощью своей особенности сверхъестественного восприятия. Демон остаётся в нашем мире до тех пор, пока не будет убита его цель, пока его не изгонят с помощью магии или пока он не будет уничтожен в ходе выполнения своей задачи.

Плеть неисцелимых ран

Это проклятое оружие выглядит как плеть с девятью хвостами, заканчивающимися металлическими шипами. При использовании в бою в качестве оружия она оставляет глубокие кровоточащие раны, которые нельзя исцелить с помощью магии или медицины, только естественным путём.

Жертва не получает преимуществ от медицинского ухода или от персонажей с чертой *целитель* при *проверке естественного выздоровления*. Тем не менее, черта *здоров как бык* всё ещё действует, и персонажи могут использовать её преимущество при этой *проверке*. Персонажей, которым пришлось совершать *проверку* по *таблице увечий* из-за атаки этой плетью, нельзя стабилизировать *проверкой лечения*.

Портрет бессмертия

Портрет бессмертия — это картина, наделённая дьявольской силой. Многие волшебники заявляли, что постигли тайну создания этого предмета, но ни один из них не раскрыл его остальным.

С первого взгляда может показаться, что эта вещица ничем не отличается от обычного изображения его хозяина.

Но использование силы портрета гарантирует владельцу подобие бессмертия. Болезни, яды, раны и даже время не могут причинить ему вреда. Вместо владельца все травмы и повреждения отображаются на портрете.

Это значит, что персонаж, использующий этот артефакт, получает иммунитет к ядам и болезням, ему не надо дышать, есть или пить, он не стареет и не получает *урона* от магии или оружия. Грубо говоря, ничто не может навредить владельцу этой картины.

Разве что, только сам портрет. Персонаж, использующий артефакт, будет навечно связан с сущностью, заточённой в картине. Это значит, что любой вред, причинённый портрету, немедленно отразится на персонаже. Если оставить на портрете царапину, то такая же появится и у его владельца. Если портрет уничтожить, то персонаж умрёт.

Нанесённый *урон* сравнивается со *стойкостью* портрета (6), а не со *стойкостью* владельца. Как и всегда, персонаж может тратить *фишки*, чтобы поглотить повреждения. Если из-за *ранений*, нанесённых портрету, персонаж окажется *при смерти*, то картина будет уничтожена, а её владелец погибнет.

Посланник из воска

Часто при создании этих маленьких восковых свечей им придают необычные формы.

Изначально подобные свечи использовались волшебниками во времена испанской Инквизиции для того, чтобы передавать секретные послания, не опасаясь при этом того, что посыльного или почтового голубя перехватят, и не используя бумаг, которые могли бы послужить доказательством.

Для того, чтобы создать этот предмет, волшебник должен применить силу *полиглот* к массе, из которой он вылепляет свечу, а затем произнести послание, которое хочет передать. Послание не может быть длиннее 20-и слов. Когда свеча будет зажжена, то тихий призрачный голос повторит послание, но только один раз. При прочтении сообщения свеча загорается, а когда послание завершено она расплавляется в лужицу воска.

Есть и другое применения для посланника. При производстве свечи колдун использует силу, эффект которой воск сохранит в себе. Когда свечу зажгут, сила сработает, действуя на того, кто находится ближе всего. В этом случае проверка будет производиться с учётом *сверхъестественного навыка* колдуна. В том случае, если ведущему потребуется использовать этот предмет против персонажей игроков, то в качестве значения навыка колдуна рекомендуется использовать d8.

Хотя подобным образом можно активировать любую силу, большинство магов ограничиваются *взрывом* и *куклой* (используемой, чтобы заставить жертву совершить самоубийство). Когда время действия силы подойдёт к концу, посланник расплавится в лужицу воска (и в некоторых случаях он сделает это невероятно быстро).

Посох некроманта

Эта ужасающая реликвия вырезана из грубой тёмной древесины, к одному концу которой прикреплена человеческая рука. Рука держит прозрачную сферу, в которой заточено бесчисленное множество душ, тихо стонущих от вечных мук.

Этот посох обладает двумя силами. При произнесении специального слова (использование

которого не требует *проверки сверхъестественного навыка*) обладающий посохом персонаж может указать на определённое место на расстоянии *смекалка**2 *клеток* от себя, и души, заточённые в посохе, заполнят собой *большой шаблон*, центром которого будет эта точка. Очутившись в указанном месте, духи начнут кричать от страданий.

Любое существо, оказавшееся в зоне действия *шаблона*, должно пройти *проверку храбрости*. *Дикие карты*, провалившие бросок, должны сделать *проверку* по *таблице страха* (см. «Дневник авантюриста») в то время, как *статисты* в *панике* сбегают. Духи останутся в указанном месте до тех пор, пока использующий посох персонаж не призовёт их обратно, более того, если он пожелает, то может указать посохом на новое место.

Также посох даёт персонажу возможность оживлять мёртвых. Чтобы сделать это, он должен коснуться трупа сферой и пройти *проверку характера*. При *успехе* душа из сферы переместится в тело, возвращая его к жизни в виде *скелета* или *зомби* (в зависимости от того, насколько хорошо сохранился труп) на один день. Созданная подобным образом нежить будет подчиняться хозяину посоха.

Более сильные версии этого артефакта способны оживлять мертвецов навсегда.

Прах

Приготовленный из костей мёртвых и усиленный некромантией прах, способен возвращать мёртвых к жизни в виде нежити. С помощью одной щепотки можно создать из трупа зомби или скелета (это зависит от того, сколько плоти осталось на теле).

Кожаный мешочек, в котором обычно хранят прах, содержит 1d6 щепоток. Нежить, созданная таким образом, остаётся активной 12 часов или до тех пор, пока не будет уничтожена. Мёртвые слуги беспрекословно подчиняются тому, кто их сотворил.

Создание: персонаж с *мистическим даром*, имеющий доступ к рецепту, может приготовить прах. Для этого требуется потратить 4 часа и пройти *проверку знаний (оккультизм)* (– 4). За каждый *успех* и *подъём* персонаж создаёт одну щепотку. При *провале* он страдает от последствий *магической отдачи*, как если бы на игральной кости, соответствующей его сверхъестественному навыку, выпала 1.

Ритуальный нож

Будучи излюбленным оружием жрецов и служителей тёмных богов, этот нож, обычно изготовленный из костей какого-либо отвратительного создания, покрыт магическими знаками.

Это оружие считается магическим, и им можно атаковать бестелесных существ и монстров, обладающих *иммунитетом* к немагическим повреждениям. Также он даёт владельцу преимущество +1 к *урону* (*сила*+d4+1).

Кроме того, этот клинок наделён скрытой силой. За каждое нанесённое этим оружием *ранение* в магических знаках ножа накапливаются 1d6 *пунктов силы*. По мере того, как количество *пунктов силы* увеличивается, знаки начинают светиться красным, становясь всё более и более заметными. Клинок накапливает до 15 *пунктов силы*, которые персонаж может разово использовать для активации своих сил. Все *пункты силы*, превышающие это число, теряются. Восстановить хранящиеся в предмете *пункты силы* можно только посредством нанесения *ранений*.

Свет души

Свет души — это свеча, которая должна быть связана с определённым персонажем во время создания. Обычно это делают с помощью пряди волос или нескольких капель крови, добавленных в горячий воск.

Когда свечу зажгут, она будет гореть на протяжении 2d4 часов, во время которых персонаж, для которого она была создана, получает черты *крепкий орешек* и *стальные нервы+*. Тем не менее, использование дополнительных свечей не усиливает этот эффект, и продлить его действие с помощью новой свечи нельзя.

Создание: свет души может быть создан с помощью использования древнего волшебства, для чего требуется пройти *проверку сверхъестественного навыка*. Свеча состоит из человеческого жира, крови, платка или волос персонажа. Создание этого предмета занимает два часа.

Скальпель Потрошителя

Сложно сказать, принадлежал или нет этот скальпель Джеку Потрошителю на самом деле, но судя по внешнему виду, это именно то оружие, которым совершались убийства в 1888-м году.

Когда персонаж впервые берёт это оружие, он должен успешно пройти *проверку характера* (– 2) или попадёт под губительное влияние этого артефакта. У жертвы развивается ненависть к женщинам, что выражается в штрафе –4, налагающемся на *проверки* при общении с ними. Более того, раз в месяц, на срок от заката и до рассвета, жертва превращается в маньяка-убийцу, действия которого контролирует ведущий. В этом состоянии *сила* персонажа увеличивается на две ступени. Женщинам скальпель наносит *сила*+2d6 урона, а всем остальным *сила*+1d4 урона.

Находясь в ярости, персонаж не может выпустить скальпель из рук, но, например, отсечение руки, которой он его держит, приведёт его в чувство. Остаток месяца владелец проводит спокойно, стараясь скрыть существование скальпеля. Безумец может прятать его в определённом месте и абсолютно точно будет защищать его так, как если бы что-то угрожало его собственной жизни, даже если он знает причину своего поведения.

Чтобы снять проклятье, необходимо уничтожить скальпель. Для этого подойдёт печь или другой источник тепла, способный расплавить металл.

Талисман защиты

Этой простой вещицей, созданной по-настоящему благочестивыми жрецами, снаряжались те, кому было поручено смертельно опасное задание, например, уничтожение жуткого чудовища.

Она даёт владельцу преимущество +2 к *стойкости* против атак злых сверхъестественных существ, а также действия их особенностей и применяемых ими сил.

Хоккейная маска ужаса

Этот артефакт представляет из себя хоккейную маску, покрытую кровью бесчисленных жертв — предмет одежды, так полюбившийся каждому маньяку с бензопилой на планете.

Этот устрашающий аксессуар даёт владельцу *быструю регенерацию*, но превращает его в беспо-

щадного убийцу, не знающего сочувствия. Способности к регенерации исцеляют жертву, как и должны, но отвратительные следы ран иногда остаются. Так, например, если монстра, носящего эту маску, ударят катаной, то его раны могут исцелиться, но на месте удара останется отвратительный след пореза, из которого будет течь тонкая струйка крови. Это всего лишь визуальный эффект, но он необходим для создания наиболее подходящей атмосферы при использовании этого артефакта.

Для того, чтобы снять с человека маску, необходимо успешно произвести *захват*, а затем *проверку силы* (– 4). Будьте осторожны, это может и не помочь, если тот, с кого вы содрали маску, был безумным убийцей и без неё!

Шкатулка с секретом

Созданная на основе китайской шкатулки с секретом эта деревянная или металлическая коробочка на самом деле является ключами к вратам Ада. Персонаж, который хочет открыть шкатулку, должен пройти *проверку смекалки* (– 6). К сожалению, *успех* не принесёт ничего хорошего, так как в этом случае шкатулка призывает в мир демона, которого выбирает ведущий. Если открывший шкатулку не сможет каким-либо способом подчинить демона или защитить себя от него, то бедолагу, вероятнее всего, ожидает скорая расправа.

Этот предмет действует аналогично силе *призвать демона*, но не использует *пункты силы*. Конечно же, после призыва открывший шкатулку должен попробовать подчинить непрошенного слугу Ада.

Царь Соломон, который по легенде был могущественным волшебником, заточил непокорных джиннов в медные сосуды. Кто знает, быть может эта шкатулка и есть один из тех сосудов? Ведь джины и демоны так похожи, не правда ли?

Бестиарий

Одной из главных составляющих большинства страшных историй являются чудовища. Некоторые из них — просто сумасшедшие с бензопилами или топорами, другие — древние создания, скрывающиеся в тенях этого мира. Найдётся и несколько сущностей из иных миров, а также нежить, жаждущая вкусить человеческой плоти.

Только одно можно сказать наверняка — всех их необходимо остановить.

Дикие карты

Некоторые монстры, описанные в этой части книги, являются *дикими картами*. Они отмечены чёрным черепом. Мы считаем, что эти создания почти всегда должны оставаться *дикими картами*. Но, в конечном счёте, только вам решать, как использовать их. Даже слабенький гоблин может быть *дикой картой*, если он является главным героем трагичной истории, лидером опасной банды или просто выдающимся представителем своего народа.

Новые особенности монстров

В этой главе описано несколько демонов — по-настоящему ужасных порождений бездны, которые существуют только для того, чтобы отравлять жизнь роду человеческому. Они обладают особенностью демон и соответствующей уязвимостью.

Демон

Устойчивость: демоны устойчивы ко всем ядам и болезням.

Дьявольская выносливость: демоны получают +2 к попыткам выйти из *шока*.

Сопротивляемость обычному оружию: демоны получают только половину *урона* от немагического оружия за исключением оружия из хладного железа (смотри ниже).

Уязвимость (хладное железо): демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа. Определение «хладный» относится к чистоте материала, а не к его температуре.

Адская гончая

Адскими гончими называют огромных, часто полностью чёрных псов, от шкуры которых идёт пар из-за кипения демонической крови. Их глаза горят адским огнём, их зубы крупнее и острее чем у обычных собак. Некоторые демоны используют их в качестве домашних животных, но иногда можно встретить некромантов или злых волшебников в компании этих существ. Иногда их называют «чёрными псами».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d6, маскировка d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Быстроногие:** адские гончие используют d10 при *беге*.
- **Вцепиться в глотку:** при *подъёме проверки драки* существо атакует противника в наименее защищённую область тела.
- **Рваные ранения:** их жуткие челюсти оставляют ужасные раны, исцелить которые быстро не получится. На *проверки* исцеления, включая как *естественное выздоровление*, так и магическое лечение, налагается штраф –2, не считая штрафа за полученные *ранения*.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Укус:** *сила*+d6.
- **Устойчивость (огонь):** адские гончие не получают *урона* от огня.

Адский дракон

Это родственники драконов с семью головами, каждая из которых носит своё отвратительное имя. Их толстая красная чешуя напоминает цветом огни Ада, где эти монстры и появились, и покрыт богомерзкими символами. Тем не менее, в отличие от обычных драконов эти твари не могут дышать огнём или летать, и хвостов у них нет.

Легенды гласят, что сам принц Ада ездит на той твари, которую породил великий дракон, побеждённый архангелом Михаилом во время восстания Люцифера.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+9, выносливость d12.

Навыки: внимание d12, драка d10, запугивание d12, колдовство d12.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 20 (4).

Особенности:

- **Броня +4:** чешуя.
- **Гигантский:** противники адского дракона получают +4 к *проверкам драки* и *стрельбы* из-за гигантских размеров этого существа.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 *брони* против магии и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Когти/Укус:** *сила*+d8.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от атак, которые повторно вводят его в *шок*.

- **Многоголовый:** каждая из голов знает одну силу. Если голова будет отсечена, то адский дракон больше не сможет использовать силу, которую она знала. Адский дракон обладает бесконечным запасом *пунктов силы* и знает, как использовать следующие заклинания: *взрыв* (адский огонь, цели могут загореться), *поток* (гнилая плоть и кости), *ужас* (проклятие), *ослабить параметр* (проклятие), *кукла* (льстивые речи), *оглушение* (рык), *зомби* (тела, одержимые нечистым духом).
- **Нечистая сила:** адский дракон обладает *чертами избранный* (против сверхъестественных добрых существ) и *воин тьмы*.
- **Размер +8:** адские драконы более 12 метров в длину.
- **Семиголовый:** у адского дракона семь голов. Каждая голова может делать *проверку драки* каждый ход, не получая штрафов за несколько *действий*. Тем не менее, из-за неповоротливости только две головы могут атаковать одну и ту же цель одновременно. Каждая голова считается *статистом*, и отрубание наступает тогда, когда она оказывается *при смерти*. *Урон*, нанесённый головам, не причиняет вреда самому дракону, но если все головы будут отрублены, то он погибнет.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит дракона, должен пройти *проверку храбрости* (–2).
- **Хладнокровие+:** это существо получает три *карты действия* в бою и выбирает лучшую из них.

Аманодзяку

Эти японские демоны, название которых дословно переводится как «небесный злой дух», любят соблазнять смертных и обманывать их. Они часто делают это, прикидываясь, например, детьми или добрыми духами.

У аманодзяку нет магических сил, которые позволяли бы им скрывать свою внешность, из-за чего они вынуждены прибегать к различным уловкам, например, подражать голосу или носить кожу своих жертв.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d6, знания (искусство перевоплощения) d10, лазанье d8, маскировка d10, провокация d12, убеждение d12.

Шаг: 10; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: хотя демоны предпочитают заманивать своих жертв в смертельно опасные ловушки (смотри описание ниже), они также любят атаковать противников острыми и зачастую отравленными ножами, после чего отступают обратно в тень (смотри особенность *внезапная атака*).

Особенности:

- **Внезапная атака:** аманодзяку научились использовать своё невероятное проворство для того, чтобы атаковать врага с незащищённой стороны, наносить удар в уязвимое место, а затем исчезать до того, как жертва поймёт, что произошло. В большинстве случаев, персонаж может атаковать аманодзяку, только если был *наготове*. Если использовать эту тактику не удаётся, то аманодзяку предпочитают отступать.
- **Защитник:** некоторые аманодзяку, охотясь на особо наблюдательных жертв, используют в качестве охранников тех, кого им удалось ввести в заблуждение. Обычно это простые люди, которые верят в то, что демон является призраком ребёнка, дружелюбным духом, и что те, кто на самом деле является его жертвами, хотят ему навредить.
- **Ловушки:** аманодзяку получают невероятное удовольствие, заманивая своих жертв в многочисленные ловушки, которыми оборудуют свои логова. Каждый раз, когда персонажу достаётся чёрная *карта действия*, он должен пройти встречную *проверку смекалки* против *провокации* аманодзяку. Если побеждает аманодзяку, то персонаж пропускает свой ход и попадает в ловушку. В этом случае проконсультируйтесь с *таблицей ловушек*.
- **Размытые очертания:** аманодзяку двигаются невероятно быстро. На все попытки атаковать их физически налагается штраф –4.

Таблица ловушек

Двойка: Катастрофа! Персонаж попадает в смертельно опасную ловушку, такую как комната с опускающимся потолком или волчья яма, и получает 3d10 урона.

3-10: герой попадает в ловушку и получает 3d6 урона. Это могут быть отравленные шипы, падающие камни или спрятанная в нише змея.

Валет-Король: герой получает *синяки и шишки* из-за того, что попал в ловушку.

Туз: персонаж вовремя замечает ловушку и не попадает в неё. Он теряет свой ход, но не получает *урона*.

Асванг

Асванги — это похожие на вампиров существа родом с Филлипинских островов. Днём они принимают облик красивых женщин и живут обычной жизнью, иногда даже заводят семью, но когда на город опускается ночь, эти создания превращаются в жутких кровососущих чудищ. Для того, чтобы пить кровь, они используют неестественно длинный язык, предпочитая атаковать им через щели в крышах и стенах зданий вместо того, чтобы заходить внутрь. В отличие от вампиров асванги не являются нежитью.

Для человеческой формы используйте параметры невинной жертвы (см. стр. 98), но добавьте *черту привлекательность+*. Используйте

представленные ниже параметры для вампирической формы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, лазанье d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Кровопийца:** асвангу, прошедшему *проверку драки* с *подъёмом*, удаётся захватить жертву и воткнуть в неё свой длинный язык. Каждый раунд, пока язык остаётся в жертве, она будет получать уровень *усталости* до тех пор, пока не умрёт. Если жертва вырвется из *захвата*, то асванг не сможет пить её кровь. Кроме того, союзники жертвы могут попытаться отрубить язык асванга (*стойкость* 3), но если на игральной кости, соответствующей навыку *драки*, выпадет 1, то они поразят товарища, которому хотели помочь.
- **Проклятие асванга:** человек, тень которого асванг лизнул, будет проклят. Асванг должен пройти *проверку атаки касанием* (*драка* +2). При *успехе* жертва потеряет все свои *фишки*, а также не сможет заработать *фишки* в течении этой игровой встречи. Персонажи, которые не являются *дикими картами*, должны успешно пройти *проверку характера*, или в течении последующих 24 часов с ними произойдёт несчастный случай, результатом которого обычно является смерть.
- **Уязвимость (рассвет):** асванг всегда принимает человеческую форму с первыми лучами рассветного солнца.
- **Уязвимость (чеснок):** асванг должен пройти *проверку характера*, чтобы атаковать того, кто носит с собой чеснок.
- **Язык:** *сила*+d4, дальность 2.

Банши

Банши — это призраки женщин, предстающие перед смертными в трёх обличиях: юной девы, зрелой женщины и старухи. Они всегда одеты в чёрный плащ с капюшоном или саван. Своими длинными ногтями банши способны разрывать плоть, но самой главной их силой является леденящий кровь крик, который может свести человека с ума или даже убить.

Вариант банши, известный как «прачка у ручья», появляется в образе женщины в плаще, пытающейся отстирать пятна крови с одежды. Согласно легендам, это вещи тех, кто умер от её вопля.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Когти:** *сила*+d4.
- **Крик:** один раз за ночь и каждый раз, когда в битве банши достаётся джокер, она может издать свой вопль. Все в радиусе 12 клеток (24 метров) должны успешно пройти *проверку характера* или умрут. При успехе жертвы теряют 1 *пункт рассудка* и оказываются в *шоке*.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный урон от *прицельных выстрелов*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.

Безумный учёный

Безумными учёными становятся гении, которые осмелились играть в Бога. Виктор Франкенштейн или доктор Моро являются хорошими примерами.

Большинство подобных учёных окружены своими творениями, такими как големы, гибриды, нежить и прочие противные природе создания.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, знания (оккультные) d8, знания (безумная наука) d12, запугивание d6, маскировка d6, провокация d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **пункты силы:** 20.
Изъяны: заблуждения (крупный, может создать жизнь), причуда.
Черты: учёный.
Силы: на усмотрение ведущего.
Снаряжение: различное, но большинство старается всегда держать оружие под рукой.

Бес

Эти вредные твари являются главной причиной существования легенд о феях и подобных им существах. Но в отличие от фей из легенд, они преимущественно причиняют боль. Бесы, чаще всего призываемые некромантами, выбирают жертвами своих злобных выходок тех, кто сделал что-то дурное, из-за чего многие считают их олицетворением правосудия. Но, на самом деле, между ними и справедливостью нет почти ничего общего.

Если их жертвы и заслужили наказание, то явно не такое. Эти создания могут лишить человека языка за ложь или ослепить за то, что тот пожелал дом соседа. Более того, они редко выбирают своими жертвами тех, кто совершил тяжкие преступления, такие как убийство, напротив, стараясь навредить тем, за кем водятся мелкие провинности. В редких случаях они предлагают жертве исправить то, что сами натворили. Тогда они требуют, чтобы их жертва сделала что-нибудь ещё более страшное, обычно в наказание уже другому грешнику или тому, кого бес считает виновным.

Бесы живут по причудливым правилам, понять которые человеку не дано. Запреты, ограничивающие их, имеют магическую природу, и их действие настолько сильно, что бес не имеет возможности не подчиняться им. Это именно та причина, по которой волшебники прибегают к помощи бесов. Персонаж может пройти *проверку знания (оккультизм)*, чтобы призвать этих созданий, но ему решать, использовать их помощь или нет.

Бесы — низкорослые гуманоидные создания с большими головами и заострёнными ушами. Они любят темноту, и если попадают на свет, то стараются скрыться, ругаясь и шипя. И если после того, как вы увидите их острые зубы, у вас останутся сомнения в том, что они — зло, то жуткий блеск их глаз убедит вас в этом наверняка.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d8, колдовство d10, лазанье d10, маскировка d8, провокация d8, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.
Особенности:

- **Когти:** *сила*+d4.
- **Кодекс беса:** бес должен соблюдать определённые правила. Он не может лгать (но может не говорить правду); должен всегда отвечать, когда его спрашивают; если он согласен на сделку, то должен соблюдать письменную договорённость (но не устную); он всегда должен брать то, что ему предлагают.
- **Кража сущности:** эта отвратительная особенность даёт бесу возможность временно украсть частичку души или жизненной силы жертвы. При атаке вместо *урона* он может нанести жертве уровень *усталости*. *Дикие карты* могут избежать последствий, пройдя *встречную проверку характера* против *характера* беса. Победа персонажа означает, что бесу пришлось вернуть украден-

ное, из-за чего уровни *усталости* исчезают. Бесы часто используют эту возможность чтобы довести своих жертв до состояния *при смерти* перед тем, как свершить своё «правосудие».

- **Магия тьмы:** эти существа очень тесно связаны с тьмой. Находясь в плохо освещённых местах (в которых предполагается хотя бы минимальный штраф за плохое освещение), они получают возможность активировать силы *невидимость* и *сон*. У них 20 *пунктов силы*.
- **Ночное зрение:** нет штрафов за темноту, кроме как в *кромешной тьме*.
- **Размер –1:** бесы ростом 90-100 см.
- **Устойчивость:** эти существа получают только половину *урона* от всех немагических атак.
- **Уязвимость (хладное железо):** эти существа получают обычный *урон* от оружия из хладного железа (но не из сплавов).
- **Уязвимость (солнечный свет):** на все *проверки* атак и активации сил налагается штраф –2, если бес находится под воздействием солнечного света.

Бешеное животное

Бешенство — заболевание центральной нервной системы, которым может заразиться любое теплокровное существо. В реальности, оно чаще всего встречается у животных небольшого размера, например, у енотов, но в играх в жанре ужасов вы можете применить этот шаблон к любому зверю.

Чтобы сделать это, добавьте к его параметрам особенности *берсерк*, *заболевание*, *бесстрашный* и *уязвимость (вода)*, как в представленном ниже примере.

Бешеный медведь

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d8+2, запугивание d10.

Шаг: 8; **защита:** 4; **стойкость:** 12.

Особенности:

- **Берсерк:** бешеное животное считается постоянно находящимся в состоянии ярости, и не может попытаться успокоиться. Приведённые параметры уже включают в себя модификаторы от этой *черты*. Также, если вы решите сделать этого зверя *дикой картой*, то он не будет получать штрафов за *ранения*.

- **Бесстрашный:** это существо невосприимчиво к страху и *запугиванию*.
- **Болезнь (–2):** персонаж, которому бешеный зверь нанёс *ранение* или которого ввёл в состояние *шока*, должен пройти *проверку выносливости* (–2). При *провале* жертва заразится бешенством. Каждый день она будет получать уровень *усталости* до тех пор, пока не умрёт. Успешная *проверка лечения* может избавить её от болезни, но она должна быть произведена в течении 24 часов после заражения, и у персонажа, предпринявшего её, должен быть доступ к большому количеству вакцины. Если в вашей игре присутствуют сверхъестественные источники лечения, то вы должны решить, могут ли они помочь такому больному по истечении 24 часов.
- **Медвежья хватка:** на самом деле медведь просто использует свой вес для того, чтобы обездвижить свою добычу перед тем, как пустить в ход клыки и когти. Когда это существо проходит *проверку драки* с *подъёмом*, оно обездвиживает своего врага. Единственное действие, которое в этом случае может предпринять оппонент, — попытка освободиться. Для этого ему требуется пройти *встречную проверку силы* против *силы* медведя.
- **Размер +2:** эти существа ростом до 250 сантиметров.
- **Укус/Когти:** *сила*+d6.
- **Уязвимость (вода):** одним из симптомов бешенства является гидрофобия. На все *проверки* параметров больного бешенством животного налагается штраф –2, если в пределах пяти *клеток* от него находится крупный источник воды.

Блуждающий огонек

Это души некромантов и ведьм, сожжённых заживо. Они выглядят как небольшие невероятно холодные огоньки. Легенды гласят, что храбрый герой может разглядеть ухмыляющееся лицо в огне, если осмелится подойти поближе.

Огоньки используют свет для того, чтобы заманить ничего не подозревающих жертв в уединённое место. Там они истощают несчастного с помощью пламени, которое, кажется, происходит из самого Ада. Когда цель погибает, огонёк вселяется в его тело, после чего оно будет пылать вечным огнём. Эти горящие зомби, известные как «пламенные», часто наводняют пригороды. Призрак использует оживлённое тело для того, чтобы причинить как можно больше страданий до того, как оно сгорит в его нечестивом огне. Желательно, вместе с теми, кого дух ненавидит. Издревле считалось, что огоньки блуждают неподалёку от места своей смерти, мечтая отомстить тем, с кем они не ладили при жизни. Тем не менее, когда огонёк отомстит всем, даже тем, кто не был причиной его страданий, ярость и злоба, которые вернули его из мёртвых, продолжают бурлить в нём. В конце концов, он отправится в уединённую глушь, где будет нападать на неудачливых путников.

Секрет процесса появления блуждающих огоньков доступен немногим из тех, кто практикует тёмные искусства, а его описание различается у каждого из колдунов. Их связывает только талисман, который волшебник должен создать, и который должен быть на нём в момент смерти, чтобы душа колдуна осталась в этом мире. Он не сгорает и сохраняет тепло огня даже спустя века.

Цвет огонька может изменяться от холодного белого до светло-оранжевого. Призрак способен уменьшаться до размеров огонька свечи или светиться ярко как факел по желанию.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, выслеживание d8, драка d6, маскировка d8, провокация d6.
Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Особенности:

- **Бесплотный:** блуждающие огоньки нематериальны. Они не получают дополнительный урон от *прицельных атак*, бесстрашны и устойчивы к болезням и ядам.
- **Душевное истощение:** единственный способ, которым блуждающий огонёк может атаковать жертву, находясь в своей естественной форме, — дать ей почувствовать тот жар, который он сам ощущает. Для этого ему необходимо пройти *встречную проверку характера* против *характера* цели. Если жертва проигрывает, то она получает уровень *усталости*.
- **Неуязвимость:** блуждающие огоньки не получают *урона* от немагических атак, но получают 1d6 *урона* если вылить на них 4 литра воды и +2 *урона* за каждые дополнительные 4 литра.
- **Пламенный:** огоньки могут оживлять и вселяться в тела жертв, которых уничтожили с помощью особенности *душевное истощение* (смотрите выше).
- **Полёт:** огоньки могут летать с *шагом* 8. Они не могут «бежать».
- **Размер –1:** блуждающий огонёк от 60 до 90 сантиметров в диаметре.
- **Талисман:** призрак связан с особым талисманом, который обычно выглядит как украшение и остаётся невероятно горячим (2d6 *урона* при прикосновении). Если этот предмет погрузить в воду, то блуждающий огонёк будет получать 2d6 *урона* в раунд. Если погрузить его в святую воду, то огонёк будет мгновенно уничтожен.
- **Уязвимость (святая вода):** если обрызгать блуждающий огонёк святой водой, то он получит 2d10 *урона*.

Боевой робот

Боевые роботы — это двуногие, напоминающие скелет (несомненно для того, чтобы внушать страх) существа, которых просто невозможно спутать с людьми. Их единственная задача — уничтожение всех форм жизни, которые программой определены как враги. Они могут использовать любое стандартное оружие народа, который их создал.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (2).
Особенности:

- **Автоматизированный целеуказатель:** используя автоматические системы наведения, боевые роботы получают +2 к *проверкам стрельбы*, если они не двигаются, а также игнорируют штрафы за *ненадёжную опору*.
- **Броня +2:** укреплённый корпус.
- **Бесстрашный:** боевые роботы невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Крепкий:** повторный *шок* не приводит к *ранению*.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*; устойчивость к яду, болезням и удушению; не получает дополнительного урона от *прицельных атак*.
- **Улучшенные сенсоры:** боевые роботы обладают *ночным зрением* и *инфразрением* и могут переключаться между этими двумя режимами *свободным действием*.

Вампиры

Почти в каждой культуре есть упоминания о вампирах. Начиная с мрарт в фольклоре австралийских аборигенов и заканчивая адзе в фольклоре жителей Ганны и Того, прыгающими вампирами в Китае и скандинавскими мара. Вампиры

были врагами человечества на протяжении многих веков.

И у каждого из этих видов есть свои отличительные черты. По всему миру множество сверхъестественных событий связывают с вампирами и подобными им существами. В этом разделе мы рассмотрим этих уникальных существ.

Особенности:

Ниже перечислены особенности, которые обычно приписывают вампирам. Некоторые из них повторяют перечисленные в книге правил «Дневник авантюриста», а некоторые абсолютно новые. Ни один вампир не обладает всеми этими особенностями одновременно, но использование комбинаций позволит вам создать уникального вампира, способного вызывать страх у самых отчаянных героев.

- **Возраст, молодой:** 3 силы (*новичок*), 10 *ПС*, *сверхъестественный навык* d6.
- **Возраст, старый:** 3+1d4 сил (*закалённый*), 20 *ПС*, *сверхъестественный навык* d8.
- **Возраст, древний:** 3+2d4 сил (*ветеран*), 30 *ПС*, *сверхъестественный навык* d10.
- **Воскрешение:** вампира с этой особенностью можно вернуть обратно к жизни. Если

кто-нибудь (обычно преданный слуга) польёт его прах пинтой крови, то через 1d6 раундов вампир восстанет из пепла.

- **Высосать жизнь:** вампир может пройти *проверку* атаки *касанием* вместо того, чтобы атаковать как обычно. Жертва должна пройти *проверку выносливости* (по желанию ведущего это может быть встречная *проверка* против *характера* вампира), при *провале* получая уровень *усталости*.
- **Дитя ночи:** древние вампиры могут призывать и контролировать волков или крыс. Для этого им нужно в свой ход пройти *проверку смекалки*. При успехе 1d6 волков или 1d4 стай крыс собираются неподалёку в течение 1d6+2 ходов.
- **Изменение формы (рой):** в свой ход вампир может превратиться в стаю крыс, летучих мышей или насекомых, пройдя *проверку смекалки* (–2). Для обратного превращения требуется *проверка смекалки*. Для этой формы используются стандартные параметры роя.
- **Изменение формы:** в свой ход вампир может превратиться в волка или летучую мышь, пройдя *проверку смекалки* (–2). Для обратного превращения требуется *проверка смекалки*. Также, в зависимости от культуры, вампир может уметь превращаться в кошек, собак, крыс, насекомых, мышей или саранчу.
- **Магия:** некоторые вампиры обучились колдовскому ремеслу или используют силы, которые им дают тёмные боги. Какими именно силами они обладают, сколько у них *пунктов силы*, и какой *сверхъестественный навык* они используют — полностью зависит от их возраста и источника этой силы. Как вариант, место того, чтобы использовать особенности, вы можете дать вампирам в вашей игре сверхъестественные силы. *Кукла* заменяет очарование, *превращение* — смену формы и т. д.
- **Неуязвимость:** вампирам нельзя нанести *урон*, если он не исходит из определённого источника, например, от огня, серебра или дерева. В любом ином случае они оказываются в *шоке*, но не получают *ранений*.
- **Очарование:** вампиры могут использовать силу *кукла* в отношении представителей противоположного пола, используя *смекалку* вместо *сверхъестественного навыка*. Они могут активировать и поддерживать действие силы бесконечное количество раз, но одновременно только в отношении одной цели.
- **Полёт:** вампиры со способностью полёта могут отращивать крылья летучей мыши или же летать безо всяких приспособлений. *Шаг* 10, *вертикальная маневренность* 3.
- **Регенерация:** некоторые вампиры способны быстро залечивать свои *ранения*. У большинства из них есть особенность *медленная регенерация*, но могущественные вампиры обладают особенностью *быстрой регенерации*. Если у вампира есть уязвимость к определённому материалу, например, серебру, то ранения, нанесённые оружием из этого материала, исцеляются только в результате *проверки естественного выздоровления*.
- **Сир:** каждый, кто был укушен или убит (укусом) вампиром, сам превращается в вампира через 1d4 дня с шансом 50%.
- **Соблазнение:** обычно используется женскими особями. На атаки персонажей мужского пола, которые хотят одолеть вампира, налагается штраф –2.
- **Тень:** некоторые вампиры могут изменять свою форму так, чтобы существовать только в двух измерениях (обычно в виде тени). В свой ход вампир может превратиться в тень, пройдя *проверку смекалки* (–2). Для обратного превращения требуется *проверка смекалки*. Находясь в этой форме, вампир получает преимущества особенности *бестелесный*.

- **Туман:** могущественные вампиры обладают способностью превращаться в туман. Для этого им нужно в свой ход пройти *проверку смекалки* (–2).
- **Управление погодой:** некоторые вампиры могут изменять погодные условия. При успешной *проверке смекалки* вампир может создать ужасный шторм, который обычно сопровождается появлением гигантских туч и проливным дождём. Ливень уменьшает видимость (штраф –3, как в темноте), открытый огонь затухает за 1d10 ходов, только крайне воспламеняемые материалы могут загореться от атак огнём. Также, из-за шторма штрафом –1 облагается большинство действий, так как слышимость затруднена, передвигаться сложно и т. д. Ведущий определяет, на какие действия налагается штраф.
- **Хождение по стенам:** вампир может перемещаться по любым поверхностям со скоростью своего *шага*. Многие даже могут бегать по ним, не получая при этом никаких штрафов, даже если находятся в положении вниз головой.

Уязвимость

Не все вампиры похожи на графа Дракулу, и у каждого из них есть свои слабые места. Уязвимости используются для того, чтобы уничтожить вампира, например, определённые металлы больше подходят для того, чтобы производить из них оружие, которым можно было бы сражаться с вампирами.

- **Уязвимость (колокола):** звон колоколов может быть крайне болезненным для вампира. Каждый раз, когда он его слышит, он должен успешно пройти *проверку характера*, или на все его действия в этом раунде будет наложен штраф –2.
- **Уязвимость (кровь):** это скорее способ остановить вампира. Если вылить на вампира пинту крови (требуется успешная *проверка метания*), то он должен будет пройти *проверку характера* или будет находиться в *шоке* до тех пор, пока не поглотит всю кровь.
- **Уязвимость (металл или дерево):** в некоторых культурах считается, что вампира можно убить серебром. Если хотите, то можете сделать так, чтобы вампиров, произошедших не от людей, можно было уничтожить с помощью других субстанций. Особенно это актуально в жанре фэнтези. Возможно, гномы боятся хладного железа, а эльфы дерева. Подобное оружие наносит дополнительные 4 пункта *урона* и может быть использовано в качестве кола при попытке проткнуть сердце вампира.
- **Уязвимость (молитвы):** хотя в случае с вампирами из западных мифов роль этой уязвимости выполняет *черта воин света* у героев, в случае с вампирами из китайской мифологии молитвы, начертанные на рисовой бумаге, могут быть прикреплены к кровососу, чтобы обездвижить его. Атакующий должен совершить *прицельную атаку* в голову (–4). В случае успеха листок с молитвой обездвиживает вампира (*защита* уменьшается до 2). Но будьте осторожны, сильный ветер с лёгкостью унесёт бумажный листок прочь.
- **Уязвимость (приглашение):** вампир не может войти в чужой дом без приглашения. Стоит отметить, что для того, чтобы войти в общественные места, приглашение им не требуется.
- **Уязвимость (свечи):** свет свечи противен вампирам. Вампир, пытающийся войти в зону, по площади равную *маленькому шаблону* центром которого является свеча, должен пройти *проверку характера* со штрафом –2, при *провале* он не сможет двигаться в течении раунда. Вампир также не сможет воздействовать на персонажей, находящихся в пределах *шаблона*, если провалит *про-*

верку (он может активировать *взрыв* так, чтобы зона его действия пересекалась с областью действия свечи, но не сможет использовать *стрелу*, *куклу* или подобные им силы и особенности).

- **Уязвимость (священный символ):** персонажи, у которых есть священный символ, могут попытаться с его помощью держать вампира на расстоянии. В этом случае вампир должен победить жертву в *поединке воли*, чтобы атаковать её.
- **Уязвимость (семена, рис, узлы):** некоторые вампиры страдают от обсессивно-компульсивного расстройства. Когда они находятся на расстоянии 5 *клеток* от рассыпанных зёрен или завязанных в узлы верёвок, они должны будут пройти *проверку характера* или начнут собирать их (в случае с верёвками — развязывать). В это время вампир находится в *шоке*.
- **Уязвимость (травы):** хотя в западной традиции считается, что вампиры боятся чеснока, но также на них можно повлиять с помощью падуба или можжевельника. На атаки вампира, направленные против персонажа, который держит в руках это растение, налагается штраф –2.

Способы уничтожения

У каждого вампира есть особенно сильная уязвимость, которую можно использовать, чтобы уничтожить его. Важно это или нет, зависит от игрового мира.

Если вы хотите, чтобы ваша игра была динамичной, а вампиры в ней были повседневными врагами, вы можете считать, что каждый удар, который вводит вампира в состояние *при смерти*, обезглавливает его или протыкает сердце, даже если игрок не заявлял подобного манёвра.

В игре, в которой вампиры по-настоящему могущественны, они могут быть защищены от любого *урона*, кроме того, который соответствует их уязвимости. Возможно, другие атаки и могут повергнуть их в *шок*, но не более того.

Ниже перечислены примеры уязвимостей. Обычно вампир обладает одной или двумя уязвимостями.

- **Уязвимость (кол в сердце):** вампир, которого поразили в сердце (–6), должен пройти встречную *проверку выносливости* против полученного *урона*. При *успехе* он получает *урон* как обычно. При *провале* от него не останется ничего кроме кучки праха. Несмотря на то, что подобным образом можно уничтожить большинство вампиров, некоторые из них способны восстановиться, если кол вынуть.
- **Уязвимость (магия):** в зависимости от игрового мира, магические атаки могут: наносить 4 дополнительных пункта *урона*, удвоенный *урон* или быть единственным способом причинить вред.
- **Уязвимость (обезглавливание):** вампир, которого прицельно атаковали в голову (–4), должен пройти *встречную проверку выносливости* против полученного *урона*. При *успехе* он получает *урон* как обычно. При *провале* от него не останется ничего кроме кучки праха.
- **Уязвимость (рис):** распространённый в Китае липкий рис, рассыпанный по полу, обжигает стопы вампира. За каждый раунд, проведённый на земле, покрытой рисом, вампир получает 2d10 *урона* и может загореться.
- **Уязвимость (святая вода):** вампир, облитый святой водой, получает уровень *усталости*. Будучи полностью в неё погружённым, он загорится, как если бы на него светило солнце (смотри далее).
- **Уязвимость (солнечный свет):** вампир загорится, если на него упадёт хотя бы один луч солнца. Солнце наносит ему 2d10 *урона* в раунд до тех пор, пока не испепелит. *Броня* не защищает от солнечного света.

- **Уязвимость (соль):** долгое время считалось, что соль защищает от зла. Вампир с этой уязвимостью должен пройти *проверку характера*, чтобы переступить через линию из соли. Если метнуть в него мешочек с солью, то он получит 2d10 *урона* и, возможно, загорится.
- **Уязвимость (текущая вода):** вампир, полностью погружённый в бегущую воду, автоматически получает *ранение* каждый раунд

Помощники вампиров в боевике

В играх, где вампиры являются истинным злом, используйте вампиров из книги правил «Savage Worl ds: Дневник авантюриста». Но если вам нужны помощники вампиров, уничтожить которых можно, не утруждая себя поисками с кольев и святой воды, используйте приведённые ниже параметры.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Когти:** *сила*+d6.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.
- **Уязвимость (дерево):** вампиры получают 4 дополнительных пункта *урона* от деревянного оружия.
- **Уязвимость (незваный гость):** вампир не может переступить порог, пока его не пригласят.
- **Уязвимость (солнечный свет):** вампир загорится, если на него упадёт хотя бы один луч. Солнце наносит ему 2d10 *урона* в раунд. *Броня* не защищает от солнца.Уязвимость (чеснок): на *проверки драки*, направленные против того, кто носит чеснок, налагается штраф –2.

Прыгающий вампир

Прыгающие вампиры родом из Китая отличаются от своих европейских сородичей. У них бледно-зелёная кожа, их рот полон острых зубов, а ногти длинны и остры, как бритвы. Их так называют из-за необычной манеры передвигаться, которую они получили благодаря своими нечеловеческим возможностям. Причины, по которой они прыгают, проста — их мышцы неподвижны из-за трупного окоченения. Их руки, так же окоченевшие, способны лишь немного сгибаться.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d10.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Дыхание жертвы:** прыгающий вампир не видит своих жертв своими мёртвыми глазами, зато способен чувствовать их дыхание. Персонаж, который хочет задержать дыхание в процессе битвы, должен проходить *проверку выносливости* в начале каждого хода. При *провале* ему это не удаётся, и вампир может заметить его. Максимальное число ходов, которое персонаж может задерживать дыхание без перерыва, равно его *выносливости*. Если после этого он продолжит задерживать дыхание, то будет получать уровень *усталости* каждый ход до тех пор, пока не окажется *при смерти*.
- **Затяжной прыжок:** прыгающие вампиры могут увеличить длину своего прыжка с помощью разбега. Тем не менее, они используют d4 при проверках *бега*.
- **Исцеление:** укус прыгающего вампира не обязательно обозначает смерть (конечно же, если вам удалось пережить атаку). Народным средством считается смешан-

ный даосистским монахом яд змеи с липким рисом. Возможно, в некоторых игровых мирах подходящим будет иное средство. Важно то, что жертва не должна останавливаться, до тех пор пока не примет лекарство. В противном случае её кровь свернётся, и тогда о надежде на спасение можно забыть. Не забудьте о правилах *сна*, описанных в книге «Savage Worl ds: Дневник авантюриста».

- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный урон от *прицельных выстрелов*; устойчивость к ядам и болезням.
- **Прыжок:** в дополнение к прыжку в длину, вампир также может прыгнуть вверх на расстояние, равное половине его *шага*.
- **Сир:** каждый раз, когда прыгающий вампир наносит жертве *ранение*, она должна пройти *проверку выносливости*, иначе сама превратится в такого же вампира через 1d4 дней.
- **Укус/Когти:** *сила*+d6.
- **Уязвимость (молитвы):** молитвы, написанные на листке рисовой бумаги, могут быть использованы, чтобы обездвижить вампира. Атакующий должен совершить *прицельную атаку* в голову (–4), чтобы закрепить листок. В случае успеха, листок с молитвой обездвиживает вампира (*защита* уменьшается до 2). Но будьте осторожны, сильный ветер с лёгкостью унесёт бумажный листок в даль.
- **Уязвимость (рис):** распространённый в Китае липкий рис, рассыпанный по полу, обжигает стопы вампира. Каждый раз, когда вампир наступает на рис, он получает 2d4 *урона*.

Ведьма/колдун

В страшных историях можно встретить множество различных ведьм, начиная с классических, заключивших сделку с Дьяволом, и заканчивая современными викканками. Откуда бы они не черпали свои силы и как бы ими не распоряжались, они могут стать важной частью вашей истории.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6

Навыки: внимание d8, драка d4, запугивание d6, колдовство d8, маскировка d8, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Жуткое проклятье:** если ведьма, являющаяся *дикой картой*, погибнет, то перед смертью она может проклясть своего убийцу. До тех пор, пока персонаж не пройдёт ритуал снятия чар (или не выполнит условия снятия проклятья, которые определяет ведущий), на все *проверки выносливости*, в том числе *проверки на прочность*, налагается штраф –2.
- **Силы:** обычная ведьма, являющаяся членом ковена, знает следующие силы: *стрела*, *усилить/ослабить параметр*, *полёт*, *кукла*, *призвать демона*, *телекинез*. Она располагает 15 *пунктами силы*.

Вендиго

Вендиго — это без сомнения вызывающие отвращение люди, которые опустились до каннибализма, оказавшись в дикой местности или на далёких островах.

Для большинства это вопрос выживания, и после того, как их спасут, они просто постараются забыть об этом. Но некоторые не могут остановиться. Считается, что в этих людей вселяется вендиго — дух-каннибал из преданий североамериканских индейцев.

Молодой вендиго

Молодой вендиго похож на человека. Это первая стадия развития болезни. Внешне этот монстр выглядит как человек, голый или покрытый грязными обрывками одежды, но он постоянно скалится, и в его повадках появляется что-то звериное.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Боевая закалка:** это существо получает +2 к попыткам выйти из *шока*.
- **Боевая ярость+:** эти создания могут атаковать дважды каждый ход без штрафов.
- **Сила проклятого:** вендиго, который нанёс противнику *ранение*, повышает свою *силу* и *выносливость* на одну ступень до конца сцены. Таким образом вендиго может увеличить свои параметры на 4 ступени. После конца битвы каждое повышение параметра длится час.
- **Укус/Когти:** *сила*+d4.

Истинный вендиго

Это более опасная версия молодого вендиго. Они пробуждаются в разгар зимы, но нет ни одной причины, по которой они не могли бы жить и там, где не бывает снега.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d12+2, выносливость d12

Навыки: лазанье d12, драка d12, запугивание d12, внимание d10, маскировка d8, плаванье d10, метание d10, выслеживание d10

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 10;

Особенности:

- **Бесстрашный:** вендиго невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Ночное зрение:** вендиго получают штраф за освещение только в *кромешной тьме*.
- **Размер +2:** рост больше 3 метров.
- **Ужас (–2):** увидивший это существо, должен пройти *проверку храбрости* (–2).
- **Укус/Когти:** когти и клыки вендиго крайне остры. *Сила*+d6.
- **Устойчивость (холод/жара):** вендиго, живущие в холодном климате, имеют устойчивость к холоду и не получают *урона* от соответствующих атак. Это верно и для вендиго, живущих в жарком климате только в отношении жары.
- **Уязвимость (топлёный жир):** если кто-нибудь отважится вылить в глотку вендиго топлёный жир, то его ледяное сердце растает, и он мгновенно умрёт.

Гибрид

Гибриды — это результат опытов безумных учёных с генетикой, тёмной магией и другими «технологиями». В большинстве своём это наполовину звери, наполовину люди, но бывает и так, что гибридов создают из двух разных животных.

Чтобы создать гибрида, используйте параметры двух разных существ. Гибрид обладает особенностями обоих существ. В том случае, если у обоих тварей встречается одна и та же особенность (например, *когти* или *броня*), используйте наивысшее значение. Если у существ разные значения *шага*, то сложите их и разделите на два (округляя вниз).

С параметрами дела обстоят несколько иначе. Посмотрите на значения характеристик обоих существ. Если одна и та же характеристика у одного существа на две ступени выше, чем у другого, то у гибрида она будет на одну ступень ниже, чем у существа с наиболее высокой характеристикой. В иных случаях используйте наивысшее значение.

Например, у аллигатора *характер* d6, а у льва d10. Так как значение *характера* льва на две ступени выше, то значение *характера* гибрида будет d8. Значение *выносливости* у этих существ различается на одну ступень (d8 у одного и d10 у другого), а значит следует использовать наивысшее значение — d10.

Гибрид аллигатора со львом

Эти отвратительные существа обладают телом льва, но их шкура, хвост и челюсти взяты у аллигатора.

Также эти создания могут дышать под водой. Они крайне опасны, и их очень легко разозлить.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, плавание d8.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (2).

Особенности:

- **Боевая ярость+:** эти создания могут атаковать дважды каждый ход со штрафом –2.
- **Броня +2:** толстая кожа.
- **Водный:** *шаг* 5.
- **Захват:** при атаке с *подъёмом* существо наносит жертве дополнительные 2d4 *урона*, не считая обычного *урона* от *силы*.
- **Когти/Укус:** *сила*+d6.
- **Прыжок:** это создание может прыгать на 1d6 *клеток* для того, чтобы получить +4 к *проверкам* атаки и *урона*. Тем не менее, из-за этого манёвра его *защита* уменьшается на 2 до следующего *действия*.
- **Размер +2:** этот зверь весит более 200 килограммов.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Гибрид человека и пса

Это покрытые мехом гуманоиды с головами и хвостами псов. Они постоянно ходят ссутулившись, а в случаях, когда приходится бегать, предпочитают передвигаться на всех четырёх конечностях. Их пальцы заканчиваются небольшими когтями, благодаря чему они могут использовать их как в качестве оружия, так и в качестве инструмента. Эти уродливые создания могут говорить и обладают грубыми рычащими голосами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, лазанье d6, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: любое, какое ведущий сочтёт уместным.

Особенности:

- **Быстроногий:** эти существа бегают на всех четырёх конечностях и используют d10 для *бега*.
- **Вцепиться в глотку:** при *подъёме проверки драки* существа вцепляются в наименее защищённые области тела жертв.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Укус:** *сила*+d4.

Гоблины

Гоблины — это злобные существа с бледной жёсткой кожей, достигающие размера с ребёнка. Их бледно-молочные глаза, в которых нет ни капли жалости, стали бесполезными из-за того, что гоблины поколениями жили в туннелях под землёй. Чтобы компенсировать свою слепоту, они научились превосходно ориентироваться по звуку. В те редкие моменты, когда им не приходится скры-

ваться, они издают нечленораздельные звуки для того, чтобы лучше ориентироваться в темноте.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d6, лазанье d6, маскировка d8.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (2)
Особенности:

- **Броня +2:** у гоблинов жёсткая и толстая кожа, которая делает их невероятно устойчивыми к *урону*.
- **Закапывание:** 4 *клетки*.
- **Когти:** *сила*+1d4, *ББ* 2. Когти гоблинов достаточно прочны и остры для того, чтобы пробиваться через камень.
- **Размер –1:** гоблины ростом чуть больше 1 метра.
- **Слепота:** на этих существ нельзя воздействовать с помощью сил, основной составляющей которых является визуальная (*тьма, невидимость* и т. п.).
- **Уязвимость (звук):** услышав громкие звуки, такие как выстрелы или взрывы, гоблин должен пройти *проверку выносливости*, иначе он оглохнет, из-за чего на все *проверки* его действий, для которых требуется слух, на протяжении следующего *раунда* налагается штраф –6.
- **Эхолокация:** гоблины не получают штрафов за освещение.

Големы

Големы — это порождения безумной науки и магии. Некоторые из них, как глиняный голем из Праги, были созданы для того, чтобы исполнять поручения своих хозяев. Другие, как монстр Франкенштейна, появились в результате экспериментов по созданию жизни.

Мало кто из учёных верит в то, что можно создать подобное существо, и совсем небольшое количество людей располагает знаниями, средствами и находит в себе смелость для того, чтобы попытаться. Подобные чудовища созданы безумными учёными, некромантами или людьми, случайно сделавшими что-то не так. Несмотря на то, что в настоящем големе живёт дух, говорить он не может.

Голем из плоти

Это существо собрано из частей тел различных трупов и оживлено.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d12, выносливость d10.
Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d6, маскировка d6.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (1).
Снаряжение: стандартным снаряжением этого существа считается длинный меч (сила+d8).
Особенности:

- **Берсерк:** есть черта *берсерк*.
- **Бесстрашный:** големы невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Броня +1:** толстая кожа и мышцы.
- **Защита от сверхъестественного:** +2 к *броне* против *урона*, нанесённого при помощи магических эффектов, и +2 к *проверкам* сопротивления действиям сил.
- **Медлительность:** *шаг* этого существа равен 4, и оно использует d4 при *беге*.

- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Голем-марионетка

Легенды об одержимых марионетках (куклах на нитках) появились много веков назад. Большинство таких големов в наши дни создают из игрушечных медведей.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, лазанье d6, маскировка d10, метание d6, провокация d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (2).

Снаряжение: нож (сила+d4).

Особенности:

- **Бесстрашный:** големы невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Броня +2:** деревянное тело.
- **Мелкий:** на все *проверки* атак, направленных против этого существа, налагается штраф –2.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из шока, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер –1:** големы-марионетки ростом не превышают 60 сантиметров.

Голем-химера

Големы-химеры состоят из частей множества зверей, соединённых между собой. Ниже представлены параметры для химеры с телом и лапами медведя и головой льва.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d10, лазанье d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (1).

Особенности:

- **Берсерк:** у существа есть *черта берсерк*.
- **Бесстрашный:** големы невосприимчивы к страху (кроме страха перед огнём) и *запугиванию*.
- **Боевая ярость+:** големы могут дважды атаковать каждый раунд.
- **Броня +1:** крепкая мускулатура.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер +2:** поскольку чаще всего основой для создания таких големов является медведь, они выше 2 метров в холке.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Укус/Когти:** *сила*+d6.
- **Уязвимость (огонь):** эти существа ужасно боятся огня. На *проверки* атак, направленных против персонажей, которые держат в руках горящий факел или другой подобный предмет, налагается штраф –2.

Костяной голем

В отличие от скелетов, костяные големы являются набором костей из различных организмов, соединённых с помощью чёрной магии. Многие из них покрыты костяными шипами, чтобы усилить первое впечатление, которое эти, и без того гротескные существа, производят на жертву.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (2).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Боевая ярость:** големы могут атаковать дважды в раунд со штрафом –2.
- **Броня +2:** кости.
- **Костяные когти:** *сила*+d4.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер +2:** рост костяных големов обычно превышает 3 метра.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Кровавый голем

Эти твари созданы из магически соединённой крови множества других существ. Кровь быстро сворачивается, а она должна быть свежей во время проведения ритуала по созданию этого монстра. Постепенно она превратится в плотное желе.

Эти големы обычно формой напоминают людей, их кожа тёмно-красного цвета, а на месте лица у них нет ничего, кроме двух жёлтых прорезей, исполняющих роль глаз.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Бесстрашный:** големы невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Густой:** если голем атакует жертву с *подъёмом*, она начинает тонуть в нём. Для того, чтобы вырваться, необходимо пройти *встречную проверку силы* против *силы* голема. Каждый *раунд*, пока жертва остаётся захваченной, она получает уровень *усталости* до тех пор, пока не сбежит или не утонет.
- **Инфразрение:** это существо не получает штрафов за плохое освещение при атаке живой цели.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер +1:** представители этого вида големов лишь немногим выше обычного человека.
- **Сокрушение:** *сила*+d4.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –2.
- **Устойчивость:** плотность тела голема даёт ему защиту от некоторых видов атак. Все немагические атаки наносят ему только половину урона.

Гомункул

Гомункул — это результат успешного алхимического эксперимента по созданию искусственной жизни. Эти существа небольшого размера, и иногда копируют внешний вид своих создателей. Существует множество разных рецептов создания гомункула, причём различаться они могут очень сильно. Тем не менее, у всех рецептов есть нечто общее: даже несмотря на то, что их творцу удалось зажечь искру жизни в этих необычных существах, души у них нет.

Это делает их невероятно опасными, потому что они являются идеальными сосудами для демона или другой сущности, которая хочет обрести материальное тело. Некоторые из них сбегают в первые часы или даже минуты своей жизни в поисках внимания живых людей.

Служа своему создателю, гомункулы обычно выполняют различные безобидные задания, в худшем случае, шпионят за другими людьми. Находясь под контролем злого духа, они становятся причиной разрушений и бедствий.

Внешний вид этих существ зависит в основном от ингредиентов, которые использовались при создании. Некоторые похожи на растения, в то время как другие напоминают ящериц или других рептилий. Со временем, по мере того как укрепляются их узы с создателем, они становятся всё больше и больше похожими на людей или на демонов, если они подвержены влиянию злых сил.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Когти:** *сила.*
- **Мелкий:** на все проверки атак, направленных против гомункула, налагается штраф –2 из-за его размеров.
- **Пластичное тело:** гомункул может протиснуться в любое отверстие больше трёх сантиметров.
- **Размер –2:** гомункул ростом около 15 сантиметров.
- **Яд:** персонаж, которого гомункул ударил, должен пройти *проверку выносливости*, даже если количество полученного *урона* не превышает значения его *стойкости*. В случае *провала* герой получает уровень *усталости*. Этот яд слишком слаб для того, чтобы вызвать летальный исход, и уровни *усталости*, полученные от него, исчезают через час.
- **Ядовитое дыхание:** гомункул может выдохнуть небольшое облако ядовитого газа, который работает как лёгкое успокоительное. Против цели, находящейся в сознании, газ бессилен, но если жертва уже спит, то она должна успешно пройти *проверку выносливости* (–2) или впадёт в похожий на кому сон продолжительностью один час. На цели, имеющие уровни *усталости*, газ также действует, но на них не налагается штраф на *проверку выносливости* (кроме штрафа за *усталость*). Действие газа таково, что жертва может пройти *проверку выносливости*, чтобы проснуться, только в случае получения физических *урона*.

Гончие ужаса

Эти существа появляются тогда, когда кто-то испытывает настоящий страх. С точки зрения игромеханики это означает, что они появляются тогда, когда у кого-то случается *критический провал проверки храбрости*, или когда при *проверке* по *таблице страха* результатом оказывается *боязнь*.

Гончие ужаса — это невидимые духи, которые преследуют жертву. Она становится нервной и пугливой, и на *проверки храбрости* налагается –1 за каждую неделю присутствия духа. Максимальный штраф –4.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** существо невидимо, и ему нельзя нанести *урон* обычным оружием. Магические предметы и оружие, а также мистические силы наносят полный *урон*.
- **Экзорцизм:** этих существ можно уничтожить с помощью силы *изгнать сущность*.

Дампир

Среди цыган из Восточной Европы ходят легенды о том, что вампир может быть отцом смертного ребёнка. Будучи смертными по своей крови, такие дети могут чувствовать присутствие вампиров из-за необычного родства.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d6, лазанье d6, маскировка d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: —

Черты: боевая закалка.

Снаряжение: меч (сила+d8), кол (сила+4), пистолет или арбалет (в зависимости от эпохи), распятие.

Особенности:

- **Обнаружить вампира:** дампиры чувствуют вампиров (и других дампиров) на расстоянии 10 метров. Для обнаружения персонажей, использующих силу *скрыть сверхъестественное*, необходимо пройти встречную *проверку внимания*.

Демон/Дьявол

В вашем игровом мире демоны и дьяволы (этот термин взаимозаменяем) могут быть выходцами из Ада или слугами злого божества.

Независимо от их происхождения, они являются злыми сверхъестественными существами, полностью лишёнными положительных качеств и использующими добродетели жертв, чтобы привести их к смерти.

Демоны говорят на множестве языков, включая демонический, на который не связанным с тёмными силами смертным известен крайне редко. Снисходят они или нет до того, чтобы говорить с простыми смертными, — личное дело каждого из них.

Ниже приведены примеры демонов, из различных верований и религий.

Библиотекарь

Хотя многие выражают сомнения в том, что у повелителей Ада есть библиотеки, но эти необычные существа являются своего рода учёными подземного мира. Они часто говорят загадками, возможно, по привычке.

Библиотекари — все как один высокие и худые гуманоидные существа с синей кожей и красными глазами. Они полностью лысые, а на их черепах выжжены знаки силы. Путешествуя по мирам смертных, они облачаются в массивные плащи с капюшонами, чтобы скрыть свою внешность.

Библиотекари, как это ни странно для слуг Ада, склонны помогать смертным за награду, например, артефакт или древний манускрипт. Даже в Аду никто не знает, зачем демонам-учёным эти вещи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d4, знание (одно любое) d12+2, знание (два любых) d12, знание (все остальные) d10, маскировка d10, провокация d8, расследование d12.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Размер +1:** библиотекари выше обычных людей.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.
- **Хранитель знаний:** библиотекари получают +4 ко всем *проверкам знаний*.

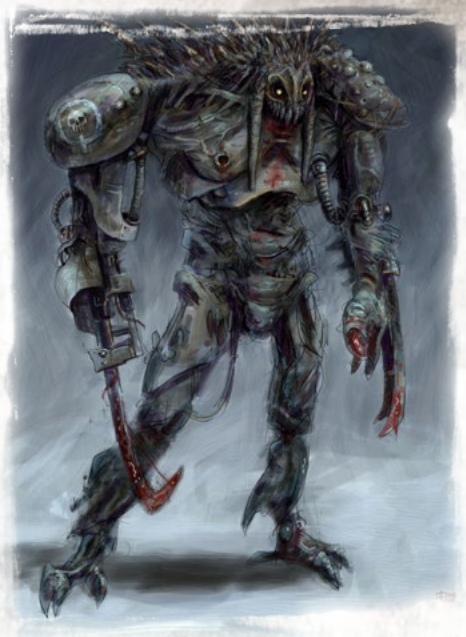
Гладиатор

Гладиаторы — воины Ада, сражающиеся либо ради победы сил зла, либо ради развлечения своих демонических хозяев. Они состоят из мышц, металла и ненависти.

Где-то в глубинах Бездны, в мастерских ужасных кузнецов, стальные пластины грубо прибивают к их плоти, а к рукам ниже локтя присоединяют ржавые зазубренные клинки, концы которых волочатся по земле во время движения — так они тяжелы. Даже в спокойном состоянии гладиатор рычит и смотрит на всё безумным взглядом.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d8.
Шаг: 7; **защита:** 10; **стойкость:** 14 (2).
Особенности:

- **Амбидекстр:** одинаково хорошо владеет и правой, и левой рукой, не получая штрафов за работу непривычной рукой.
- **Берсерк:** после получения *ранения* демон делает *проверку смекалки*. При провале его *защита* уменьшается на 2, но он добавляет +2 ко всем *проверкам драки* и *силы*, а также +2 к *стойкости* и *урону*, наносимому в ближнем бою. Также он игнорирует все штрафы за *ранения*. Если на игральной кости, соответствующей навыку *драки*, выпадает 1 (независимо от результата на диком кубике), он попадает по случайно выбранному персонажу, находящемуся в *клетке* смежной с той, на которой стоит его цель. Безумная ярость демона-гладиатора схлынет только тогда, когда все враги в поле его зрения будут мертвы.
- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Броня +2:** металлические доспехи.
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.



- **Инфразрение:** эта особенность вдвое уменьшает штрафы за плохое освещение, когда гладиатор атакует живое существо.
- **Клинки:** *сила*+d10, *дальность* 1.
- **Крупный:** противник гладиатора получает +2 на все *проверки* атак из-за большого размера этого существа.
- **Размер +5:** рост гладиаторов достигает 5 метров.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Демон чревоугодия

Формами демоны чревоугодия напоминают гигантских раздувшихся жаб с конечностями свиньи. Они так огромны, что их тела при движении качаются из стороны в стороны и напоминают гигантское желе.

Их челюсти раскрываются достаточно широко для того, чтобы проглотить человека целиком за раз. Они всегда голодны и в ходе битвы могут сожрать бессчётное число врагов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d6.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 12.

Особенности:

- **Голодная пасть:** при *подъёме проверки драки* демон чревоугодия проглатывает свою жертву. Находясь внутри, она получает 2d6 *урона* в ход и считается обездвиженной. Жертву можно освободить только тогда, когда демон будет мёртв.
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от немагических атак, кроме атак хладным железом.
- **Крупный:** противник демона чревоугодия получает +2 ко всем *проверкам* атак из-за размеров этого существа.
- **Размер +4:** размерами демон чревоугодия напоминает небольшого слона.
- **Тучность:** демоны чревоугодия используют d4 при *беге* вместо обычного d6. *Стойкость* +1.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –2.
- **Укус:** *сила*+d6.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.

Демон чумы

Демоны чумы — слуги Вельзевула, повелителя мух. Тысячелетиями они уничтожали человечество, оставляя после себя опустевшие селения. Они похожи на людей (или любой другой народ, в зависимости от игрового мира), но покрыты бубонами и гнойниками, а также всегда окружены роем мух.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Болезнь (–2):** любой, кого коснётся демон чумы, должен пройти *проверку выносливости*, при *провале* которой он заразится ужасной болезнью. Раз в день после этого жертва должна проходить *проверку выносливости*, при *провале* её *выносливость* и *сила* будет понижаться на одну ступень. Если один из этих параметров упадёт ниже d4, то жертва погибнет. Если на игральной кости, соответствующей параметру, выпадет 1, независимо от результата на *диком кубике*, заболевание начинает распространяться. Любой, с кем у жертвы был физический контакт, должен пройти *проверку выносливости* и заразиться при *провале*. Раз в день можно постараться излечить болезнь, успешно пройдя *проверку лечения* (–4). Значения параметров восстанавливаются со скоростью одна ступень в неделю.
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Когти:** *сила*+d4.
- **Мухи:** вокруг этих мерзких демонов роятся мухи, из-за чего попасть по ним становится сложно. На атаки, направленные против этих тварей, налагается штраф –2.
- **Ужас (–2):** увидивший это существо, должен пройти *проверку храбрости* (–2).
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.

Демонический скакун

Такие скакуны обычно используются демонами для того, чтобы перемещаться по Аду. Изредка их преподносят в качестве дара верным последователем из числа смертных. Демонические скакуны полностью чёрные, их глаза красные, словно угольки, а из ноздрей вырывается дым. Их уздечка сделана из колючей проволоки, а подковы прибиты гвоздями их рёбер грешников.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8.

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (3).

Снаряжение: некоторые надевают на этих ужасных созданий доспех (+3 к броне).

Особенности:

- **Быстроногие:** демонические скакуны используют d8 при *проверках бега*.
- **Понимание всадника:** неважно, смертный или демон едет на скакуне, но если он служит злу, то получает +2 ко всем *проверкам верховой езды*. Если же наездник добрый, то на эти проверки налагается штраф –4, а скакун постарается сбросить его и убить при первой же возможности.
- **Размер +3:** вес демонических скакунов варьируется от 800 до 1000 фунтов.
- **Удар копытом:** *сила*+d6.

Демон-червь

Призванные из глубин Ада черви похожи на огромных слизняков. Их зелёная кожа покрыта каплями мерзкого ихора, и при движении они оставляют скользкий след. Тем не менее, в отличие от слизней, у них есть большие рты, испещрённые иглоподобными зубами и окружённые щупальцами.

Некоторые считают их богами, но они далеки от того, чтобы быть всемогущими и не наделяют своих заблуждающихся последователей никакими силами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d10, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 19 (4).

Особенности:

- **Броня +4:** толстый слой жира.
- **Гигантский:** противник демона получает +4 к *проверкам* атак из-за гигантских размеров этого существа.
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, которое повторно вводят его в *шок*.
- **Размер +8:** черви обычно 10 метров в длину и более 3-х в диаметре.
- **Сокрушение:** черви зачастую пытаются обрушить на своих врагов свои массивные тела. Для того чтобы сделать это, им необходимо пройти *встречную проверку драки* против *ловкости* цели. При победе червя жертва получит 4d6 *урона*.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит червя, должен пройти *проверку храбрости* (–2).
- **Укус:** *сила*+d8.

- **Щупальца:** червь может совершать до четырёх атак каждый ход. При *подъёме* червь захватывает свою цель. В этом случае единственным шансом для жертвы будет *успех встречной проверки силы* против *силы* червя, которую она сможет делать каждый ход, чтобы сбежать. Демон наносит захваченным жертвам *урон*, равный его *силе*, каждый ход, так как зубы на его щупальцах раздирают их плоть. Персонаж, погибший подобным образом, будет поглощён и переварен в течении нескольких часов.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.

Захватчик

В своей естественной форме демоны-захватчики выглядят как бесформенные мрачные тени. Словно облака, они дрейфуют, как будто по воле ветра.

У захватчиков есть только одна цель — вселиться в смертного и использовать его как марионетку, чтобы причинять боль и страдания

людям. Хотя они могут вселиться и в бодрствующую жертву, ожидающую нападения, но предпочитают выбирать спящих, чтобы сохранить своё существование в тайне.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, маскировка d10, провокация d12.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** этим существам нельзя нанести *урон* с помощью обычного оружия. Они всё ещё получают *урон* от магических предметов, оружия и сил.
- **Вселение:** захватчик может попытаться вселиться в одушевлённое существо в пределах зоны видимости, пройдя *встречную проверку характера*. Если демон провалит *проверку*, то следующую сможет сделать только через 24 часа. Если на игральной кости, соответствующей *характеру*, выпадет 1 (независимо от результата на *диком кубике*), он возвращается в то измерение, из которого прибыл в мир смертных, поэтому демоны стараются не менять носителя без причины. При *успехе* захватчику удаётся вселиться в жертву, и её тело полностью переходит под его контроль. У демона появляется доступ ко всем её воспоминаниям и мыслям. Демон контролирует тело полностью, но после совершения особо ужасных деяний жертва может пройти *встречную проверку характера*, чтобы вернуть себе тело на 1d6 часов или на 2d6 при *подъёме*.
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.
- **Экзорцизм:** этих существ можно уничтожить с помощью силы *изгнать сущность*.

Искуситель

Если инкубы и суккубы соблазняют людей, чтобы питаться их жизненной силой, то искусители делают это для того, чтобы покалечить их души. Они обожают невинных: пусть их сложнее всего совратить, но результат того стоит.

Искусители предлагают смертным силу, могущество, любовь, деньги и другие блага. Дары этих демонов обычно проявляются постепенно в течении нескольких дней или недель. Повышение параметра может занять пару дней, чтобы не вызвать ни у кого подозрений. Удачный контракт, случайная находка или наследство принесут человеку богатство.

Но за всё это, разумеется, надо будет платить. И этой ценой являются *пункты порчи*. Каждый *пункт порчи* отражается *изъяном*, который получает жертва. Мелкий *изъян* приходит за 1 *пункт* и крупный — за 2. Итого, за тёмные дары в 3 *пункта порчи* придётся приобрести малый и крупный *изъян*. Как именно персонаж получит этот *изъян*, игрок и ведущий должны решить вместе, но, в любом случае, это должно стать частью истории.

Эти *изъяны*, вероятнее всего, останутся с персонажем навсегда, особенно в том случае, если персонаж и в будущем собирается получать *пункты порчи*. Примеры даров, которые может предложить искуситель, приведены ниже.

- **Богатство:** +1 *пункт порчи* за сумму, эквивалентную годовому заработку для игрового мира, +2 за пятикратный объём, +3 за десятикратный.
- **Власть:** +1 *пункт порчи* за то, чтобы стать лидером небольшой группы людей; +2 за то, чтобы контролировать действия значимого лица или организации; +3 для того, чтобы стать лидером крупной организации или штата; +4 за то, чтобы быть стать президентом; +5 за то, чтобы быть полноправным королём страны.

Обычно результат подобной сделки проявляется через несколько месяцев (например, после того, как объявят результаты выборов).

- **Любовь:** определённый мужчина или женщина влюбляется в жертву искусителя; +3 *пункта порчи*. Цель будет навсегда предана жертве искусителя, чего бы это ей ни стоило.
- **Месть:** +1 *пункт порчи* за то, чтобы сделать врага персонажа неудачником, а его жизнь никчёмной; +2 за то, чтобы при встрече всегда наносить врагу +1d6 *урона*.
- **Увеличение параметра:** обычно не более чем на две ступени выше человеческого (или другого народа, присущего для игрового мира) предела; +1 *пункт порчи* за ступень.

Искусители хитры, они не ходят повсюду выкрикивая: «Кто тут хочет быть королём?» Эти твари медленно подталкивают жертву к сделке так, чтобы она никогда не узнала истинную природу своего таинственного покровителя. Они могут принять любую форму, какую пожелают, но почти всегда привлекательны и выглядят как люди, наделённые властью.

Порча: когда количество *пунктов порчи* персонажа станет равно половине значения его *характера*, то это будет значить, что душа такого персонажа извращена и полностью принадлежит силам зла. Время, которое искусителю придётся потратить на то, чтобы забрать её, зависит от решения ведущего, но обычно они ждут пару недель, дав жертве знать, что они идут за ней, а сами наблюдают за её мучениями. В конце концов, они придут с парой адских гончих за тем, что им причитается.

Искупление: искупив свою вину добрыми деяниями, персонаж может избавиться от *пунктов порчи*. Окончательно решение остаётся за ведущим, но обычно добродетельное поведение избавляет от одного *пункта*, а самопожертвование от двух.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d12, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d8, провокация d10, убеждение d12+2, уличное чутьё d12.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Порча:** каждый раз, когда смертный принимает дар от искусителя, частичка его души погибает. Неважно, насколько этот дар велик, жертва должна пройти *проверку характера* (–1 за каждый предыдущий дар). При провале жертва получает *изъян жадность* (мелкий) или крупную его версию, если мелкая у персонажа уже была. Если у жертвы уже есть крупная версия этого *изъяна*, то вместо этого она теряет единицу *харизмы*. Если на игральной кости, соответствующей *характеру*, выпадет 1 (независимо от результата на *диком*

кубике), то жертву полностью поглощает грех. Она получает изъяны *жадность* (крупный), *дурная привычка* (крупный) и *мстительность* (крупный). Её душа навеки проклята.

- **Ужас:** каждый, кто видит это существо в его истинном облике, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.
- **Харизматичный:** в своей смертной форме искусители крайне привлекательны и обладают даром убеждения.

Обличитель

Это бывшие ангелы, которые слишком часто задавали вопросы своим владыкам. Они заглянули в книгу Жизни, и им открылось всё, что было и будет. До потопа ангелы населяли землю. Некоторые из них были прочно привязаны к миру смертных и ставили под сомнение план Бога. Иногда они тайком рассказывали смертным о том, что им удалось узнать, и впоследствии были низвергнуты с небес за свои деяния. Во всяком случае, так гласит легенда.

Обличители носят длинные робы с капюшонами, но под ними нет ничего материального или видимого.

Те, кто видел книгу Жизни, прокляты и благословенны одновременно, ибо им доступно безграничное знание. Тем не менее, их услуги не бесплатны. Минимальной ценой вопроса является один артефакт стоимостью минимум 3000 $. За это можно получить только один ответ на один вопрос. Например, если герой спросит «где находится книга Смерти и что за чудище её охраняет», то обличитель ответит лишь на первую часть вопроса.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d12, драка d4, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** этим существам нельзя нанести *урон* с помощью обычного оружия. Они всё ещё получают *урон* от магических предметов, оружия и сил.
- **Видения смерти:** это единственный вариант воздействия, которое может оказать на материальный мир обличитель. Каждый, кто в этот момент стоит перед ним, видит свою будущую смерть. Это провоцирует *проверку храбрости* (–4).
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Раскрыть тайну:** за некоторую цену обличитель может ответить на один вопрос. И хотя он честно расскажет всё, что знает, он не может гарантировать того, что всё случится так, как он предсказал, так как судьба — переменчивая госпожа. В конце концов, обличитель не всемогущ.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полные *урон* от оружия из хладного железа.

Пазузу

У пазузу тело человека; голова, руки и ноги льва; крылья орла и хвост скорпиона.

Находясь на Земле, они предпочитают места с жарким и влажным климатом. Говорят, что они мастера иллюзий, и кочевники верят, что миражи — одно из их творений.

Они любят жестокие розыгрыши, которые зачастую заканчиваются смертью жертвы. Вот одна из их любимых шуток: пазузу приближается к кочевникам, чтобы узнать, сколько у них осталось воды. Если воды у них почти нет, то демон предлагает за вознаграждение провести к оазису. На самом же деле он лишь

заводит несчастных глубже в пустыню, где их будет ждать медленная и мучительная смерть, а их плоть станет едой пазузу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8, провокация d12, убеждение d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Боевая ярость+:** находясь в воздухе, пазузу может делать две атаки в ход, не получая штрафов.
- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Иллюзорная внешность:** пазузу может принять форму человека (или любого другого народа, присущего для игрового мира).
- **Когти:** *сила*+d6.
- **Недоверчивый:** пазузу — мастера обмана, и на них нельзя повлиять *поединком воли*.
- **Полёт:** *шаг* 12, *вертик. манёвренность* 3.
- **Размер +2:** в своей естественной форме пазузу достигают 3 метров ростом.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.

Рогатый демон

Чешую этих согбенных гуманоидных фигур обычно покрывают острые шипы. У них нет лиц, и это несколько мешает им замечать врагов. Обычно они исполняют роль слуг более могущественных демонов и дьяволов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d10, лазанье d10, маскировка d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Когти:** *сила*+d6.
- **Поток шипов:** во время своего *действия* этот демон может запустить множество шипов в противников в области, равной по площади *конусному шаблону*. Противник, находящийся в зоне разброса шипов, должен успешно пройти *встречную проверку ловкости* против *стрельбы* демона. В случае *провала* жертва получит 2d6 *урона*.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.
- **Шипы:** каждый, кто пытается произвести захват демона или захвачен им, получает 2d4 *урона* в ход от его шипов.

Собиратель

Демонов-собирателей посылают забрать души тех, кто решил заключить сделку с Адом. Быть может, кто-то продал свою душу дьяволу, или служитель культа пообещал свою жизнь тёмному господину, а, может, какой-то глупец проиграл что-то демону.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, выслеживание d12+2, драка d10, запугивание d12, маскировка d12.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Демон:** +2 к попыткам выйти из *шока*, устойчивость к болезням и ядам, получает только половину *урона* от всех немагических атак, кроме атак оружием из хладного железа.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к броне против *урона*, вызванного использованием сил и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Исторгатель душ:** прямой взгляд этого демона забирает жизнь и душу его добычи. Для того, чтобы использовать эту особенность, собиратель должен захватить свою жертву, после чего он снимает свою капюшон и смотрит несчастному прямо в глаза. Жертва должна пройти *проверку характера*, при *провале* которой она мгновенно умирает. Её душа будет послана в Ад, из-за чего воскресить несчастного будет нельзя до тех пор, пока кто-нибудь не освободит его душу.
- **Когти:** *сила*+d6. Когти собирателя игнорируют всю обычную и магическую *броню*.
- **Размер +1:** рост этих демонов немного превышает 2 метра.
- **Сверхъестественное восприятие:** собиратель может почувствовать свою жертву, где бы она ни находилась, определяя её местоположение с невероятной точностью (тем не менее, путь туда может занять у него некоторое время). Также он игнорирует любые штрафы за плохое освещение.
- **Ужас (–2):** собиратели распространяют ауру страха. Увидевший их должен пройти *проверку храбрости* (–2).
- **Уязвимость (хладное железо):** демоны получают полный *урон* от оружия из хладного железа.
- **Целенаправленный:** собирателей нелегко отвлечь от выполнения их основной задачи. Они получают +2 к *проверкам* сопротивления в *поединках воли* и *уловках*.

Демоническая шкура

Быть может, в 21 веке звериные шкуры уже и не в моде, но есть ещё много мест, где их можно найти. В большинстве своём это всего лишь элемент декора, но в некоторых из них ещё силён дух зверя. И хотя у демонической шкуры нет плоти и костей, он может быть смертельно опасен для ничего не подозревающих людей. Ниже описана тигриная демоническая шкура, но в домах охотников есть и другие трофеи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d10.

Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Боевая ярость +:** эти создания могут дважды атаковать в ход без штрафов.
- **Камуфляж:** демоническая шкура выглядит как обычная звериная. Если противник подходит к ней, не подозревая о её истинной природе, то считается что монстр застал его *врасплох*.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер +1:** больше человека.
- **Укус/Когти:** *сила*+d6.

Дикий чёрт из табакерки

Дикий чёрт, созданный, если верить легендам, игрушечных дел мастером, который ненавидел детей, является орудием мести этого злого изобретателя. Говорят, тот же самый мастер создал и первую марионетку (стр. 83).

И хотя днём эти создания выглядят как обычные игрушки, ночью они становятся отвратительным, жуткими тварями, ненавидящими детей. Их излюбленная шутка — шуметь, сидя внутри своей коробки, до тех пор, пока любопытный малыш не откроет её. Тогда чёртик выпрыгивает оттуда, вооружённый ужасным ножом с зазубринами и покрытый кровью предыдущих жертв.

Он может говорить, но использует эту способность только для того, чтобы издеваться над врагами и запугивать их.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d12, маскировка d6, провокация d12+2.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Снаряжение: нож (*сила*+d4).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Мелкий:** на атаки, направленные против этого существа, налагается штраф –2.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, не получает штрафов за *ранения*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Прыгучий:** дикий чёрт закреплён на пружине с *дальностью* 1. В свой ход он может растянуть пружину на 2 *клетки*.
- **Скачок:** из-за табакерки это существо вынуждено передвигаться прыжками. Оно использует d4 при *беге* вместо d6.
- **Сюрприз!:** дикий чёрт застаёт *врасплох* тех, кто открывает его коробку, не подозревая о том, что в ней, благодаря чему получает +4 к атаке и *урону* в этот ход.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Духи эмоций

Это бестелесные сгустки сильных негативных эмоций, таких как ненависть или жадность. Они паразитируют на жертве, которая была подвержена, пусть даже сиюминутно, влиянию какого-либо греха. Так, например, неважно всегда ли был персонаж жадным или поддался этой эмоции лишь на короткий срок, он всё равно может привлечь внимание духа.

После этого дух, невидимый и бестелесный, всюду будет следовать за своим заложником, усиливая действие негативных эмоций в ожидании того, что это принесёт боль и разрушение. Если персонажи материализуют их или смогут увидеть тем или иным образом, то они заметят, что эти духи выглядят

по-разному. Дух жадности может выглядеть как скупой человек, закованный в золотые цепи. Дух жестокости будет покрыт шрамами от хлыста.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** существо невидимо, и ему нельзя нанести *урон* обычным оружием. Магические предметы и оружие, а также мистические силы наносят полный *урон*.
- **Тёмные эмоции:** дух выбирает себе жертву и всюду следует за ней на расстоянии нескольких футов на протяжении всей своей «жизни». Когда это возможно, он подкрепляет негативные эмоции жертвы. Мирный человек станет озлобленным и раздражительным, в то время как злой человек станет по-настоящему жестоким.
- **Экзорцизм:** этих существ можно материализовать с помощью силы *изгнать сущность*. Будучи уничтожены в этой форме, они погибают.

Железный разрушитель

Железный разрушитель — это механизм, оживлённый с помощью сил могущественного духа. В большинстве своём они встречаются в современности (и в будущем) на полях сражений, где достаточно подбитых танков и бронированных машин для того, чтобы создать их.

Оставленные в одиночестве они, вероятнее всего, изберут старые фабрики, котельные или свалки своим жилищем.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+3, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 16 (4).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Броня +4:** металлическое тело.
- **Вооружение:** оружие, доступное разрушителю, зависит от того, из чего он собран, и от эпохи. В наши дни это могут быть сдвоенные пулемёты 50 калибра. В жанре стимпанк он может быть экипирован тяжёлыми арбалетами или вращающимися клинками.
- **Крупный:** противник железного разрушителя получает +2 ко всем *проверкам* атак из-за размеров этого существа.

- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, не получает штрафов за *ранения*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер +4:** железные разрушители ростом 3-3,5 метра.
- **Регенерация:** получив доступ к большому количеству металла (спортивная машина или больше), железный разрушитель может сделать *проверку естественного выздоровления*, *свободным действием* прикрепляя листы железа к своему телу. Ведущий должен решить, может ли один и тот же источник металла использоваться несколько раз.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Жертвы

В каждой страшной истории должна быть жертва. Мы приводим здесь параметры самых стереотипных из них. Используйте их в качестве примера для того, чтобы создать несчастных, которые пойдут на корм монстрам.

Бойкая девушка

По неизвестным причинам, пылкие и привлекательные девушки чаще становятся жертвами серийных убийц и сверхъестественных злых сил. У большинства из них множество друзей и знакомых, во всяком случае, пока не начнёт происходить что-нибудь странное.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d4, лечение d4, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +4.

Изъяны: любопытство, герой.

Черты: привлекательность+.

Снаряжение: импровизированное оружие (сила+d4).

Ботаник

Ботаник, быть может, и умнее всех, но когда нужно с кем-нибудь пообщаться, он превращается в невидимку. Знания этого тихони в толстых роговых очках могут спасти жизнь его друзьям, но отсутствие навыков социального взаимодействия означает, что мало кто захочет его слушать.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, знания (компьютеры) d8, знания (наука) d10, маскировка d4, расследование d8, ремонт d6.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: плохое зрение, чужак (для большинства других подростков).

Черты: учёный.

Снаряжение: импровизированное оружие (сила+d4).

Невинные жертвы

Неважно, крестьянин ли это из Восточной Европы или студент из большого города, кто-то должен стать добычей монстра.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знания (школьный предмет или ремесло) d6, маскировка d6, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты и недостатки: —.

Снаряжение: импровизированное оружие (сила+d4) или садовый инструмент (сила+d6).

Спортсмен

Капитан футбольной команды и главный тупица по совместительству. Спортсмен силён, но иногда удирает первым, если сверхъестественное стучится в двери. В остальное время он изображает героя, который спасает красоток до тех пор, пока не станет чьей-нибудь едой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d6, запугивание d8, знания (футбол) d6, маскировка d6, метание d10, провокация d8.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 7; **харизма:** +2.
Изъяны: заносчивость.
Черты: привлекательность, бугай, быстроногий.
Снаряжение: подручное оружие (сила+d4).

Живая изгородь

Независимо от того, оживлена ли изгородь с помощью магии или одержима злым духом, это создание предпочитает скрываться неподалёку от старинных и величественных домов.

Независимо от внешнего вида существа, используйте приведённые ниже параметры.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Особенности:

- **Когти:** *сила*+d6.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.
- **Растение:** невосприимчив к страху, *запугиванию* и *поединкам воли*.

Живая слизь

Живая слизь представляет из себя бесформенную массу кислотного желе, постоянно испытывающего голод. Она может появиться из-за крушения инопланетного спутника, быть существом из иного мира или возникнуть в результате загрязнения.
Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d8.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Безмозглая:** невосприимчива к страху, *запугиванию* и *поединкам воли*.
- **Изменение размера:** начальный *размер* слизи равен *малому шаблону* (*размер*+2). За каждую поглощённую жертву тварь становится больше на 1 *клетку* и получает +1 к *размеру* (и *стойкости*). Живая слизь может расти бесконечно.
- **Поглощение:** живая слизь может производить *захват* любой цели, соразмерной ей. При *успехе* она проглатывает противника. Каждый ход, пока жертва находится в захвате, она получает 2d4 *урона*. Жертвы, которые погибают, будучи покрытыми слизью, растворяются и становятся частью своего убийцы.
- **Слизь:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает штрафов за *ранения*, устойчивость к болезням и ядам.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Жуткий лич

Эти существа веками продлевали свою «жизнь», совершенствуя своё мастерство в тёмных искусствах. Кроме того, что эти создания обладают великой магической силой и могут управлять более слабой нежитью, они также способны вселяться в неё, что позволяет им избежать уничтожения.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d12, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d10, запугивание d12, знания (тактика) d10, знания (оккультные) d12+2, колдовство d12.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 15 (6).

Снаряжение: магическая броня (+6), проклятый двуручный меч (сила+d10+1).

Особенности:

- **Зомби:** жуткие личи — одни из самых могущественных некромантов в мире. Они с лёгкостью оживляют мертвецов, и всегда окружены 4d10 скелетами или зомби. В распоряжении некоторых из них целые армии проклятых.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Переселение души:** жуткий лич может переместить свою душу в любую нежить, являющуюся *статистом*, если она находится на расстоянии 5 *клеток* от него. Для этого требуется *проверка колдовства* и трата 5 *пунктов силы*. При *успехе* его старое тело рассыпается в прах, а новое — превращается в лича.
- **Повелитель проклятых:** любая нежить, не являющаяся *дикими картами* и находящаяся на расстоянии 5 *клеток* от лича, получает +1 к попыткам выйти из *шока*, а также +1 к проверкам *драки* и *урона*.
- **Прикосновение смерти:** личи выпивают жизнь тех, кто касается их тела. Вместо обычной атаки эти твари могут попробовать прикоснуться к своей жертве. Каждый *подъём* при *проверке драки* в этом случае наносит одно дополнительное *ранение*. Если жертва таким образом оказывается *при смерти*, то ей необходимо пройти *проверку выносливости*, или через 1d4 ходов она превратится в зомби и пополнит армию проклятых.
- **Силы:** личи обладают 65 *пунктами силы*, а также умеют использовать практически любые силы, существующие в игровом мире.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Устойчивость:** личам можно нанести *урон* только магическим оружием.

Заиндевевший воин

Эти злобные духи некогда были воинами викингов, которые путешествовали из северных земель в более богатые места. Это призраки тех, кто в отличие от своих собратьев никогда не был храбр и честен. Души этих мужчин, бывших при жизни головорезами, оказались недостойны загробной жизни и обречены бороздить морские просторы, вновь и вновь опустошая прибрежные поселения.

Викинги нападали на поселения в Европе. Чаще всего, именно там и встречают заиндевевших воинов. Тем не менее, сила проклятия может отправить их в любое место, берега которого омывает вода.

Когда они появляются, они приближаются на своих тёмных ладьях, очертания которых почти не видны в темноте. Заиндевевшие воины неслышно подплывают по волнам на своих похожих на тень судах к ничего не подозревающим городам и сеют там ужас, учиняя чудовищные разрушения.

Иногда они забирают ничего не подозревающих жертв на свои корабли. Их жертвы — всегда мужчины. Легенды говорят, что так они восполняют потери, превращая с помощью никому неизвестного обряда похищенных в подобных себе.

Этих призраков можно увидеть только в свете луны. В нём они предстают похожими на громадных воинов-викингов мерцающими фигурами с бледной кожей и светло-голубыми венами и волосами. Глубоко в их груди персонаж, прошедший успешную *проверку внимания*, может заметить их пульсирующее замороженное сердце.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d8, кораблевождение d8, метание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Снаряжение: два боевых топора (сила+d8), лук (2d6 урона, 12/24/48).
Особенности:

- **Атака с двух рук:** эти существа — умелые воины, и могут держать оружие в обеих руках. Они получают черту *атака с двух рук*.
- **Бесплотный:** заиндевевшие воины нематериальны, и нанести урон им можно только с помощью магии, как и написано ниже. Тем не менее, их оружие всё ещё может убить материальную цель.
- **Ужас:** в те моменты, когда персонаж видит заиндевевшего воина, он должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (дневной свет):** это существо может появляться только ночью при условии, что на небе светит луна. Как только луна пропадает, и начинает восходить солнце, это существо исчезнет.
- **Уязвимость (ледяное сердце):** тот, кто отважится схватить сердце воина, сможет нанести *урон* этому духу. Чтобы сделать это, персонаж должен в свой ход, находясь рядом с воином, дотянуться до его груди и пройти *встречную проверку характера* против *характера* призрака. Если персонаж победит, то воин потеряет преимущества от бесплотности до восхода солнца.
- **Уязвимость (огонь):** получает обычный *урон* от огня и огненного оружия.
- **Частичная невидимость:** обычно это существо невидимо. Персонаж может заметить его, если у него появятся причины подозревать чьё-либо присутствие, и если успешно пройдёт *проверку внимания* (–6). Если это существо обнаружено, его можно атаковать со штрафом –6. Когда заиндевевший воин находится в лунном свете, его силуэт мерцает серебром, и тогда его можно атаковать без штрафов.

Злой клоун

Боязнь клоунов не всегда иррациональна. Ниже описан злой клоун, один из тех, что заманивает своих жертв во тьму и пожирает их.

Параметры обычного клоуна описаны ниже. Король шутов является *дикой картой*.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, вождение d6, драка d8, запугивание d8, лазанье d6, маскировка d8, провокация d10, убеждение d10.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Акробат:** клоуны получают +2 к *проверкам* при исполнении связанных с *ловкостью* манёвров и +1 к *защите*.

- **Боевая ярость+:** злые клоуны могут атаковать дважды в ход без штрафов.
- **Когти:** *сила*+d6.
- **Ужас (–2):** как только клоун оказывается наедине со своей жертвой, он показывает ей свою истинную сущность, и жертва должна пройти *проверку храбрости* (–2).
- **Укус:** *сила*+d12. Когда жертва оказывается в *шоке*, злой клоун раскрывает свою полную острых и гнилых зубов пасть и вгрызается в плоть.

Зомби

Зомби или ходячие мертвецы являются основой ужаса многих игровых миров. Из них выходят отличные слуги. В то время, как в книге правил «Savage Worl ds: Дневник авантюриста» предложен вариант обычного зомби, здесь представлены разновидности ходячих мертвецов, достойные наиболее зловещих уголков игрового мира.

Зомби обыкновенный

Во многих фильмах зомби — не более чем жаждущие отведать человеческих мозгов твари. Если кто-то из них и способен разговаривать, то их словарный запас ограничивается словом «мозги» (и они будут повторять его пока не догонят вас).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, маскировка d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный урон от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.
- **Укус/Когти:** *сила*+d4.
- **Уязвимость (атака в голову):** выстрелы в голову зомби наносят 2 дополнительных пункта *урона*.

Особенности:

Ниже представлены дополнительные особенности, которые вы можете использовать, если хотите сделать ваших мертвецов уникальными.

- **Взрыв:** эти ужасные существа наполнены какой-то взрывоопасной субстанцией. При *ранении* они взрываются, нанося всем в области *среднего шаблона* 3d10 урона. Если поблизости есть другие такие же зомби, то это может вызвать цепную реакцию.
- **Газ:** «газовыми зомби» становятся жертвы аварий на производстве или газовых атак. Кроме этого они могут появиться в результате процесса разложения. Если это существо оказывается в *шоке* или получит *ранение*, то оно выпускает облако токсичного газа. Газ заполняет собой *средний шаблон*. Все персонажи, попавшие в это облако, должны пройти *проверку выносливости* (–2), при *провале* они получают *ранение*.
- **Заражение:** каждый, кто оказался в *шоке* или был *ранен* в результате атаки укусом, должен пройти *проверку выносливости*. При *провале* жертва обречена превратится в пожирающего плоть мертвеца. Каждый час после укуса она должна проходить *проверку выносливости* или получит уровень *усталости*. Если из-за этого жертва погибнет, то превратится в зомби через 1d10 минут.
- **Зомби-паразит:** этим зомби не нужен мозг, поскольку на их позвоночнике закрепился пришелец, паразитирующий на трупе. Нанести *урон* таким зомби можно, только *прицельно* атакуя этих тварей (–4 к *проверке* атаки, +6 к урону) или атакуя по площади.
- **Инфразрение:** зомби, созданные с применением технологий, равно как и созданные

из частей животных, могут быть наделены инфразрением. Эта особенность вдвое уменьшает штрафы за плохое освещение при атаке ими живого существа.

- **Настоящий зомби:** единственное уязвимое место этого зомби — голова. Только попав в неё (как с помощью *прицельной атаки*, так и с помощью эффектов, действующих по площади). Всё остальное только введёт его в *шок*, хотя *прицельные атаки* могут оторвать ему конечность, если нанесут хотя бы одно *ранение*.
- **Размер –1:** зомби, которые при жизни были детьми, обычно около 1,3 метров ростом. Их *стойкость* меньше на 1.
- **Споры:** облако еле заметных спор окружает этих зомби. Каждый ход противники, находящиеся на соседних с ними клетках, должны проходить *проверку выносливости* (+2 если рот и нос закрыты). При *провале* персонаж получает уровень *усталости*. Персонаж, который умрёт из-за накопившихся уровней *усталости*, превратится в такого же зомби через 1d4 часов.

Уязвимость

Иногда, мозг — не единственное уязвимое место зомби. Сделайте ваших ходячих мертвецов не такими как у всех, используя предложенные варианты.

- **Безмозглый:** значение *смекалки* этого зомби d4 (Ж) вместо обычного d4. Он не может говорить (да, даже «мозги!» не может сказать). Если между ним и едой появится преграда, то потребуется *проверка смекалки*, чтобы преодолеть её. Это касается таких случаев, как необходимость открыть дверь, использовать лестницу, обойти яму или даже пройти мимо источника огня. В случае *провала* зомби просто пойдёт вперёд, сметая всё на своём пути.
- **Сухой:** некоторые зомби почти полностью обезвожены. Звук их шагов похож на шелест листвы. Они получают 2 дополнительных пункта *урона* от огня.
- **Уязвимость (потребность в мясе):** большинству зомби требуется есть много мяса, чтобы поддерживать своё существование. Если они проведут без него 24 часа, то им необходимо будет пройти *проверку выносливости*, при *провале* они получат уровень *усталости*. Если в результате голода зомби умрёт, то он не сможет больше восстать. Кошмарно, не правда ли?

Эйнхерии

Не все зомби — просто бездумно шаркающие трупы. Например, эйнхериев нельзя к таковым причислить. Согласно скандинавской мифологии, они являются вечными воинами Одина — смертными, которые заслужили своё место в Валгалле. Хотя некроманты могут позавидовать Одину, но на земле эйнхерии выглядят скорее как зомби, нежели как великие воины. Они известны свой силой и смелостью. В игровом мире в жанре фэнтези у бога битвы могут быть верные слуги, поклявшиеся верно служить ему. Если действие игры происходит в наши дни, то возможно древние скандинавские боги живы и всё ещё влияют на происходящее на Земле.

Эйнхерии могут говорить, но знают только древнескандинавский язык. Персонаж, который знает любой из скандинавских языков (или если это его родной язык), может пройти *проверку общедоступного знания* или *знания (языки)*, чтобы общаться с ними.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, лазанье d6, метание d8, провокация d6, судовождение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10 (1).

Снаряжение: кожаная броня (+1), средний щит (+1 к защите), меч или боевой топор (сила+d8), копьё (сила+d6).

Особенности:

- **Берсерк:** черта *берсерк*.
- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.

Владыка зомби

Этот разумный зомби способен создавать нежить одним прикосновением своей разлагающейся руки. Одни говорят, что при жизни эти существа практиковали тёмные искусства, а подобие бессмертия им даровали их ужасные покровители. Другие верят, что это те, кто был проклят за то, что осмелился пойти против древних богов или перейти дорогу повелителям демонов. Хотя владыки зомби не так могущественны, как личи, они являются сильными некромантами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, знания (магия) d8, колдовство d10, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Зловоние смерти:** от владыки зомби веет смертью. Первый раз, когда персонаж оказывается на расстоянии 3 *клеток* от владыки зомби, он должен пройти *проверку выносливости* или окажется в *шоке*. Независимо от того, пройдёт он или провалит *проверку*, он будет нечувствителен к этой вони на протяжении 24 часов.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Некромантия:** владыка зомби обладает силой *зомби* и 30 *пунктами силы*. Поднятые таким образом существа остаются оживлёнными навсегда.
- **Прикосновение смерти:** касание владыки зомби лишает его жертву жизненных сил. Вместо обычной атаки этот монстр может попробовать прикоснуться к своей жертве (с модификатором +2 за *атаку касанием*). Каждый *подъём* при *проверки драки* в этом случае наносит одно дополнительное *ранение*. При нанесении этих *ранений* кожа жертвы начинает гнить.
- **Сир:** жертва, оказавшаяся *при смерти* из-за *прикосновения смерти* владыки зомби, умирает и в 50% случаев возвращается к жизни в виде зомби.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (атаки в голову):** выстрелы в голову лорда зомби наносят 2 дополнительных пункта *урона*.

Избранный охотник

Многие считают себя избранными, но большинство погибает, так и не получив возможности доказать это. Только от вашего игрового мира зависит, будет ли избранным парень, способный за считанный секунды починить высокотехнологичную машину, или юная дева, истребляющая вампиров. Единственное, что объединяет их, — служба высшим целям.

Начинающий охотник

Эти параметры подходят для охотника недавно начавшего свою карьеру.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, лазанье d6, метание d8, провокация d4, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Изъяны: герой, верный друг.

Черты: акробат, защита от сверхъестественного, избранный, шестой чувство, стремительный.

Снаряжение: меч (сила+d8), заострённый кол (сила+d4), арбалет и деревянные болты.

Охотник-ветеран

Те, кому удаётся выжить в первые пару лет, быстро обучаются тому, как сражаться с различными врагами.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: лазанье d6, драка d12, запугивание d8, внимание d8, стрельба d10, маскировка d10, провокация d6, метание d10.

Шаг: 6; **защита:** 10; **стойкость:** 7.

Изъяны: герой, верный друг.

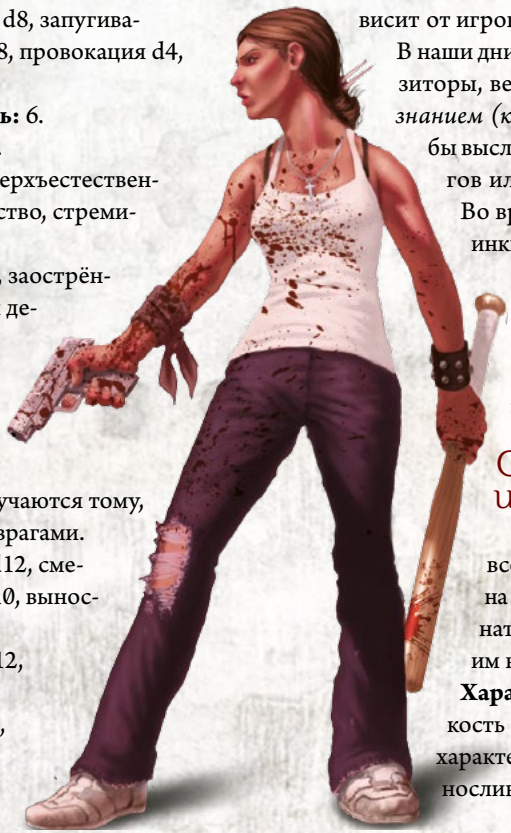
Черты: акробат, защита от сверхъестественного, избранный, стремительность, блок, боевая закалка, командный голос, шестое чувство, уклонение, крепкий орешек, хладнокровие.

Снаряжение: меч (сила+d8), заострённый кол (сила+d4), арбалет и деревянные болты.

Инквизиция

В этой книге инквизиция представлена сборищем фанатиков, всецело преданных своим целям. Эти цели могут быть благими, злыми, или странной смесью того и другого.

Точный список их навыков зависит от игрового мира и эпохи. В наши дни, например, инквизиторы, вероятно, обладают *знанием (компьютеры)*, чтобы выслеживать своих врагов или находить ересь. Во времена испанской инквизиции у них, скорее, будет навык *знание (допрос)*, а также *верховая езда* вместо *вождения*.



Обычный инквизитор

Это воины веры, всегда находящиеся на передовой. Они фанатично преданы своим наставникам.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вождение d6, драка d8, запугивание d6, внимание d8, стрельба d8, маскировка d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8 (2).
Изъяны: верный друг, связанная с заданием клятва.
Черты: боевая закалка.
Снаряжение: различное, но обычно лучшее, из того что есть в мире.

Инквизитор, ветеран

Эти умелые воины знают, что цель всегда оправдывает средства.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: вождение d6, драка d10, запугивание d10, внимание d8, стрельба d8, маскировка d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10 (4).
Изъяны: верный друг, связанная с заданием клятва.
Черты: боевая закалка, боевая ярость +.
Снаряжение: различное, но чаще всего такое же, как и у людей, которыми они управляют.

Великий инквизитор

Великий инквизитор командует всеми отрядами инквизиции. В соответствующих игровых мирах вера даёт ему сверхъестественные силы.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d10.
Навыки: вождение d6, вера d10, драка d8, запугивание d12, внимание d8, стрельба d8, маскировка d8.
Харизма: 0; **Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11 (4).
Изъяны: верный друг, связанная с заданием клятва.
Черты: мистический дар (чудеса), избранный, боевая закалка, воин света, боевая закалка+, пункты силы, восстановление силы.
Силы: великий инквизитор обладает 25 *пунктами силы*, а также способен творить следующие заклинания: *доспех, изгнать сущность, стрела, увидеть/скрыть сверхъестественное, рассеивание, свет, оглушение.*
Снаряжение: различное, но обычно у великих инквизиторов есть возможность получить всё, что они сочтут нужным.

Исследователь-мистик

В зависимости от игрового мира это может быть обезумевший волшебник, который пытается разобраться в древних книгах, или студент старших курсов с доступом в такие закоулки Интернета, куда другие стараются не заглядывать.

Всех их объединяют знания оккультных теорий и умение искать информацию.

Обычный исследователь-мистик

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d4, расследование d8, знания (оккультные) d8, внимание d6, уличное чутьё d8.
Харизма: +0; **Шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Изъяны: плохое зрение.
Черты: исследователь.
Снаряжение: блокнот, ручка, очки, коллекция оккультной литературы или одна книга по оккультизму.

Исследователь-мистик, ветеран

Этим людям удалось получить знания о сверхъестественном в результате экспериментов, но они пока не готовы вступить в схватку с тем, что изучают.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, расследование d10, знания (легенды) d10, знания (оккультные) d12, внимание d8, убеждение d6, уличное чутьё d10.

Харизма: +0; **iar:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: плохое зрение.

Черты: полезные связи, исследователь, учёный.

Снаряжение: блокнот, ручка, очки, собрание редких текстов и книг, изредка в их снаряжение также входит гримуар.

Ихтинит

Этот народ рыболюдей давным-давно забыт человечеством. Издалека может показаться, что они похожи на людей, но вблизи становится видна их поблёскивающая серебром чешуя. Их широко открытые рыбьи рты наполнены тонкими острыми зубами. Но самой главной отличительной чертой являются их блестящие, никогда не моргающие глаза.

Путешественники часто говорят о том, что видели древние города, населённые этими существами, далеко в море. Возможно, эти мегаполисы были ими построены. В таком случае, у ныне одичавших представителей этого народа нет никаких шансов вернуть величие былых дней. Они населяют руины, сражаясь друг с другом и питаясь теми, кто осмелится приблизиться к ним.

Ихтинит и человеческая женщина могут оставить потомство. Обычно ребёнок ужасно уродлив. Большинство таких детей погибает в первые

минуты после рождения. Выжившие же обычно не получают особенностей своих отцов и ведут обычную жизнь. Большинство даже не подозревает о своём необычном происхождении.

Воспоминания о происхождении тех, кто выжил, скрыты глубоко в их подсознании. Ихтиниты беззвучно напевают в океане, призывая к себе тех смертных, чьё сознание хранит в себе их песню. Те, кому не повезло в это время прогуливаться неподалёку, таинственным образом исчезают в морской пучине.

Мы рекомендуем вам не «награждать» своих героев такой судьбой. Оказаться потомком древней деградировавшей расы рыболюдей — не самая приятная новость для персонажей игроков.

Размерами эти создания напоминают человека, но их внешний вид выдаёт родство с рыбами. Острые зубы и когти говорят о том, что по своей природе они хищники. Примерно за ход до того, как напасть на жертву, они начинают тихонько петь.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: лазанье d6, драка d8, внимание d8, маскировка d8, плавание d12.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (2).
Особенности:

- **Броня +2:** у ихтинитов толстая чешуя.
- **Водный:** шаг 8.
- **Кровавая ярость:** когда другое существо получает *ранение*, находясь на расстоянии 6 *клеток* от ихтинита, тот сразу же впадает в ярость, почувствовав запах крови. В этот момент у него появляется *черта берсерк*. Ихтинит не может выйти из этого состояния до тех пор, пока не закончится схватка.
- **Напевы:** в свой ход ихтинит может начать петь странную песню, взывая к силе крови в других. Людей это вводит в состояние гипнотического транса, если пение продлится больше одного хода. Каждый, кто провалит *проверку характера*, когда услышит песню, получает штраф –2 на все *проверки* до конца сцены. За каждого дополнительного ихтинита, участвующего в процессе пения, штраф на *проверку характера* увеличивается на 1.
- **Ночное зрение:** ихтиниты не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Укус или когти:** *сила*+d6.

Гибрид ихтинита

В этих ужасных мутантов превращаются те, кто, услышав пение ихтинитов, ощутил силу своего родства с ними. Очень скоро после этого их кожа

покрывается тонкой чешуёй, а зубы становятся острее. Со временем у себя на шее такой человек обнаружит развивающиеся жабры, а между пальцами у него появятся перепонки. Всё это позволит ему жить в море с его настоящей роднёй.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: лазанье d6, драка d6, знания (одно ремесло), внимание d6, маскировка d6, плаванье d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: отсутствует.

Особенности:

- **Водный:** *шаг* 6.
- **Кровавая ярость:** когда другое существо получает *ранение*, находясь на расстоянии 6 *клеток* от гибрида ихтинита, тот впадает в ярость, почувствовав запах крови. В этот момент у него появляется *черта берсерк*. В отличие от своих предков, гибрид может попытаться выйти из этого состояния, ничего не делая (даже не двигаясь) на протяжении целого хода и пройдя *проверку смекалки* со штрафом –2.
- **Напевы:** голосовые связки гибридов не подходят для того, чтобы петь песню ихтинитов. Тем не менее, во время своего хода они могут присоединиться к пению, чтобы помочь ихтинитам уменьшить шансы жертвы на сопротивление (поскольку штраф на *проверку характера* увеличивается так же, как если бы они были полноценными рыболюдьми).
- **Ночное зрение:** эти существа не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Укус или когти:** *сила*+d4.

Кошка

Это обычная домашняя кошка, которая может быть спутником колдуна, питомцем мастера зверей или одним из результатов использования силы превращение.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d4, выносливость d6.

Навыки: лазанье d6, внимание d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 3; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Акробат:** +2 к *проверкам ловкости* при исполнении акробатических манёвров, +1 к *защите* при отсутствии нагрузки.
- **Мелкий:** на все *проверки* атаки, направленной против этого существа, налагается штраф –2.
- **Ночное зрение:** кошки не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Размер –2:** кошки, как правило, не выше 30 сантиметров в холке.
- **Укус/Когти:** *сила*.

Кричащий череп

Это оживлённый с помощью ритуала человеческий череп, обладающий неким подобием разума. Чаще всего их используют в качестве шпионов, но в случае нападения они могут защищаться.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d10, маскировка d6, провокация d8.

Шаг: 0; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Крик:** в свой ход череп может издать ужасающий крик (это считается *действием*). Эта особенность действует аналогично силе *ужас*.
- **Мелкий:** на все *проверки* атак, направленных против черепа, налагается штраф –2 из-за его размеров.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный урон от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.

- **Общие органы чувств:** создатель кричащего черепа может использовать его фантомные органы чувств как свои. Для этого ему необходимо сконцентрироваться, из-за чего он будет получать штраф за множественные действия на все остальные *проверки* (череп не будет получать штрафа).
- **Полёт:** *шаг* 6, *вертикальная маневренность* –3.
- **Размер –2:** кричащие черепа небольшого размера.
- **Удар головой:** *сила*.

Кровавый туман

Уничтожение физического тела древнего вампира не обязательно заканчивается смертью последнего. Посредством тёмного колдовства тот, кто знает нужный ритуал, может вернуть его назад в виде почти неразумного, эфемерного скопления испарений с неутолимой жаждой крови.

Кровавый туман выглядит как серое облако до тех пор, пока не насытится. По мере того, как существо потребляет всё больше и больше крови, его цвет меняется от нежного розового до тёмно-красного. Его излюбленная тактика — слиться с настоящим туманом, а затем подкрасться к ничего не подозревающей жертве.

Кровавый туман считается роем (смотри правила «Savage Worl ds: Дневник авантюриста»). Своей атакой он высасывает кровь жертв, так что персонажи в абсолютно непроницаемых костюмах неуязвимы.

Кровавый туман обладает стандартными для роя параметрами и описанными ниже особенностями.

Особенности:

- **Неуязвимость:** кровавый туман не получает *урона* от обычных атак. Магические предметы и оружие, а также мистические силы наносят полный *урон*. Кровавый туман можно временно отогнать с помощью вентилятора, повышения температуры или мощного потока воды. Подобные методы обычно рассеивают туман на 1d10 минут.

Ксеноморф

В классических фильмах ужасов эти существа похожи на человека, но покрыты толстыми костяными наростами или хитиновым панцирем. У них нет глаз, и учёные до сих пор не уверены в том, как именно они ориентируются. Их главным оружием являются мощные крупные челюсти и острые когти, но хвост с острым жалом также может помочь в тех случаях, когда добычу надо прижать к земле. Судя по толстым слоям хитина, играющим роль брони, они были созданы для того, чтобы сражаться с в ближнем бою.

Они опытные охотники, и у несчастного, которого они изберут своей добычей, нет почти что ни единого шанса на то, чтобы предсказать их следующий шаг.

Воин

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8 (Ж), характер d10, сила d12+1, выносливость d8.
Навыки: лазанье d8, драка d8, запугивание d10, внимание d8, маскировка d12.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (2).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Броня +2:** толстый панцирь.
- **Крепкий:** повторный *шок* не наносит *ранение* этому существу.
- **Обездвиживание:** персонаж, получивший *ранение* или оказавшийся в *шоке* в результате атаки хвостом, должен пройти *проверку выносливости*, при *провале* он парализован на 2d6 раундов.
- **Размер +1:** длина тела ксеноморфов достигает 2 метров.
- **Укус и когти:** *сила*+d6.
- **Хвост:** *сила*+d6, *дальность* 1.

Королева

Ксеноморфов обычно направляет королева. Хотя основной её задачей является выведение потомства, она может стать опасным противником.

Обычно четыре двигательные конечности расположены на длинном теле, в то время как две лапки на верхней его части королева использует для того, чтобы хватать жертв и атаковать их.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d10 (Ж), характер d12, сила d12+6, выносливость d12+4.
Навыки: драка d10, запугивание d12, внимание d8, маскировка d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 18 (4).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Броня +4:** толстый панцирь.
- **Крепкий:** повторный *шок* не наносит *ранение* этому существу.
- **Крупный:** противник королевы получает +2 ко всем *проверкам* атак из-за её размеров.
- **Паралич (–2):** персонаж, получивший *ранение* или оказавшийся в *шоке* в результате атаки хвостом, должен пройти *проверку выносливости* со штрафом –2, при *провале* он парализован на 2d6 раундов.
- **Размер +6:** длина тела королевы достигает 9 метров.
- **Укус и когти:** *сила*+d8.
- **Хвост:** *сила*+d8, *дальность* 1.

Кукла чревовещателя

Кукла чревовещателя, обладающая собственным сознанием, стала основой для сюжета множества фильмов ужасов. Может быть, со стороны и кажется, что говорит чревовещатель, но на самом деле всем заправляет кукла. И хотя они и не любят сами передвигаться, но могут делать это в случае необходимости. В большинстве

случаев они заставляют своих «хозяев» делать грязную работу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d10, внимание d6, убеждение d10, маскировка d6, провокация d12.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Броня +2:** деревянное тело.
- **Марионетка:** это существо может использовать силу *кукла*. Оно использует свой *характер* вместо *сверхъестественного навыка* и обладает 20 *пунктами силы*.
- **Мелкий:** на *проверки* атак, направленных против этого существа, налагается штраф –2.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, не получает штрафов за *ранения*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Размер –2:** куклы чревовещателя ростом не превышают 90 сантиметров.

Летающая голова

Среди некоторых племён североамериканских индейцев ходят легенды о летающих головах. Каждая из подобных голов размером с высокого мужчину водружена на две несоизмеримо коротеньких ноги. Каждая нога оканчивается крепкими и острыми когтями.

Летающие головы способны издать пронзительный крик, от которого даже у воинов кровь стынет в жилах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d8, маскировка d6, плавание d10.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху (кроме *проверки храбрости*, вызванной молниями) и *запугиванию*.
- **Крик:** своим действием летающая голова может издать пронзительный вопль. Любое существо, находящееся на расстоянии 20 метров (10 *клеток*), слышит его и должно пройти *проверку храбрости* со штрафом –4. Если несколько голов издают крик одновременно, то за каждую из них на эту *проверку* налагается дополнительный штраф –1.
- **Пинок:** *сила*+d6.
- **Полёт:** *шаг* 8, *вертикальная маневренность* 0.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (молния):** летающие головы боятся молний. Если голова увидит её, то должна будет пройти *проверку храбрости*. При *провале* она немедленно улетает, пытаясь найти укрытие от ослепляющего света.

Летучая мышь, гигантская

Эти существа обычно живут группами по 2d6 особей. Они ведут себя агрессивно только тогда, когда их провоцируют или когда ими кто-то управляет.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d12, маскировка d10.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Полёт:** *шаг* 8, *вертикальная маневренность* –2.
- **Размер –1:** гигантские летучие мыши размером с крупного пса, а размах их крыльев достигает 3 метров.

- **Укус:** *сила*.
- **Эхолокация:** гигантские летучие мыши не получают штрафов за освещение, даже находясь в полной темноте.

Линхум-ши

Линхум-ши — это что-то среднее между феей и вампиром. Упоминания об этом создании можно найти в ирландском фольклоре. Она использует свою прекрасную внешность, чтобы соблазнять и порабощать мужчин, после чего выпивает все их жизненные соки.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d6, убеждение d12+2, провокация d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +8.

Особенности:

- **Высасывание жизни:** каждую неделю, пока персонаж остаётся рабом, независимо от расстояния между ним и его госпожой, он должен успешно пройти *проверку характера*, при *провале* его *выносливость* падает на одну ступень. Когда значение его *выносливости* упадёт ниже d4, он умрёт. Если узы между жертвой и линхум-ши будут разрушены, то *выносливость* начнёт восстанавливаться со скоростью одна ступень в неделю при условии, что *проверки естественного выздоровления* будут успешны.
- **Неземная красота:** среди живых нет красавицы, подобной линхум-ши. Её *харизма* равна +8.
- **Обретение свободы:** единственный способ, которым смертный может спастись от линхум-ши, не убивая её, — найти жертву на замену.
- **Порабощение:** линхум-ши использует свои чары и красоту для порабощения смертных. Это способность работает аналогично силе *кукла*, а вместо *сверхъестественного навыка* используется *характер* линхум-ши. Главным отличием является то, что длительность действия силы не ограничена по времени. Эта *проверка* модифицируется *харизмой* линхум-ши. Кроме того, она может использовать эту способность только в отношении одного смертного за раз.

Могильное проклятье

Когда могущественный некромант погибает, его тело разлагается, но дух не желает покидать этот мир. Результатом этого и является могильное проклятье.

Это скопление энергии смерти и разложения. Его сложно назвать разумным, так как единственное, что интересует это создание — поглощение пищи. Могильное проклятье поднимает мертвецов только для того, чтобы те охотились для него.

Излюбленная тактика этого монстра — оставаться в тени, пока зомби убивают выбранную им цель. Когда добыча умирает, зомби приносят её своему хозяину.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: лазанье d8, драка d6, внимание d8, стрельба d8, маскировка d10.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесплотный:** этому существу нельзя нанести *урон* обычным оружием. Магические предметы и оружие, а также мистические силы наносят полный *урон*.
- **Зомби:** могильное проклятье способно поднимать мертвецов, но может это делать только в пределах 20 метров от их могил. Обычно оно контролирует 2d6 зомби, которые лежат под землёй и готовы напасть в любой момент.
- **Распухание:** своим действием могильная напасть может значительно увеличиться в размерах. В первый *раунд* после этого она будет занимать площадь *малого шаблона*. В последующие два раунда она увеличится до размеров *среднего* и *большого шаблонов* соответственно. На четвёртый раунд оно сожмётся до своих нормальных размеров. Если этот процесс начался, то могильному проклятью придётся пройти через все стадии. Каждый, кто попадает в зону действия *шаблона*, теряет свои жизненные силы. В случае с *малым шаблоном* персонаж получает 3d6 *урона*, со *средним* 2d6 и 1d6 с *большим*. У могильного проклятья нет других способов напрямую атаковать цель.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Могильный житель

Также известные, как упыри или хагбуи (что означает «живущий в могиле»), эти существа являются оживлёнными останками королей и героев прошлого. Они часто встречаются на севере Европы, особенно в местах, где были поселения викингов. Могильные жители выглядят как мумии, иссохшие тела который плотно обтянуты толстой кожей. Их глаза излучают тусклое и холодное сияние. Несмотря на то, что они могут разговаривать, они знают лишь языки, которые были в ходу при их жизни. Гробницы этих существ до краёв набиты сокровищами, и они не собираются ни с кем ими делиться.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (3).

Снаряжение: древний бронзовый нагрудник (+3), бронзовый длинный меч (сила+d8).

Особенности:

- **Костяные когти:** *сила*+d4.
- **Магия:** могильные жители обладают 15 *пунктами силы*, а также могут использовать заклинания: *ужас* (жуткий крик), *ослабить параметр* (проклятие), *проворство* (сверхъестественная реакция), *тьма* (туман).
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных выстрелов; устойчивость к ядам и болезням.
- **Парализующее прикосновение:** любое существо, которого коснётся (*атака касанием* с модификатором +2) могильный житель, должно пройти *проверку выносливости*. При *провале* жертва получает штраф –1 на все *проверки ловкости* и связанных с ней навыков. Этот штраф суммируется.
- **Прикованный:** могильный житель не может отойти больше, чем на 50 *клеток* (примерно 100 метров) от места своего захоронения.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –2.
- **Уязвимость (солнечный свет):** солнце ослабляет могильных жителей. Каждый *раунд*, пока существо находится под солнцем, оно должно проходить *проверку выносливости* или будет *истощено*.

Морской дьявол

Морские глубины хранят множество тайн, и большинство людей даже представить себе не может, какие ужасы там встречаются. Это существо может быть зверем, результатом магического эксперимента или загрязнения окружающей среды.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: лазанье d6, драка d8, запугивание d6, внимание d6, маскировка d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Водный:** *шаг* морского дьявола под водой равен 8.
- **Зловоние:** в теле морского дьявола содержится множество разных смол и разлагающейся рыбы. Каждый, кто находится на смежной с ним *клетке*, должен пройти *проверку выносливости*. При *провале* жертва оказывается в *шоке*. Персонажи, успешно прошедшие *проверку*, получают устойчивость к этой вони на 24 часа.
- **Когти:** *сила*+d4 (в качестве когтей эта тварь использует застрявшие в ней кости рыб и кораллы).
- **Ужас:** эти чёрные, похожие на жижу создания, состоят из гниющих водорослей, а их глаза горят желтым светом.
- **Устойчивость (огонь):** атаки огнём не наносят им *урона*.

Мумия

Мумия — это нежить, тело которой было высушено и сохранено от тления при помощи науки и волшебства. Некоторые стали мумиями по естественным причинам, но большинство создано людьми (или иным народом).

В случае с естественными причинами внутри существа сохраняется некое подобие души. В случае с рукотворными мумиями дух связан с телом посредством могущественного ритуала некромантии, известного лишь немногим. Большинство таких мумий было создано в Древнем Египте, но в южноамериканской и китайской культурах мумификация также практиковалась.

Те из них, чья воля недостаточно сильна, приходят в безумную ярость, обнаружив следы разложения. Сильные же сохраняют сознание

и возвращают себе умения, которыми обладали при жизни (например, колдовство).

Мумии пробуждаются тогда, когда случается определённое событие. Например, человеческая кровь прольётся на саркофаг, будет сказано определённое слово силы, льды начнут таять (в случае с ледяными мумиями) или произойдёт увлажнение бинтов на иссохшем теле. Причину, по которой пробудится мумия, должен выбрать ведущий, но когда это случится, единственной причиной, по которым она остановится, будет смерть или достижение цели.

Великая мумия

Эти создания появляются в результате мумификации верховных жрецов, магов и бесчестных правителей, умышленно преданных вечности и пробуждённых в результате колдовского ритуала.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d12, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, колдовство d10.
Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 13 (3).
Снаряжение: древняя бронзовая броня (+3), длинный меч (сила+d8).
Особенности:

- **Бесстрашный:** великие мумии невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Гниение мумии:** любой, кого коснётся великая мумия, должен пройти *проверку выносливости*, при этом неважно, нанесли ему *урон* или нет. *Провал* означает, что разложение мумии перекинулось на персонажа, и он немедленно получает *ранение*. Жертва, которая погибла таким образом, может быть возвращена к жизни мумией с помощью силы *зомби*.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к *броне* против магических атак и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам. Эту способность они получают от амулетов, скрытых под бинтами, и она не действует на силы, которые они активируют на себя.
- **Кулак:** *сила*+d6.
- **Мистический дар (магия):** великие мумии могут использовать следующие силы: *стена* (стена из тьмы), *стрела* (рой маленьких черепов), *щит* (стена из кричащих черепов), *ужас* (неземной крик), *тьма* (затемнение области), *зомби* (подготовка к ритуалу). Они обладают 30 *пунктами силы*.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный урон от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Пиршество:** эти существа могут вернуть себе подобие жизни. Каждый раз, когда они убивают определённого противника (естественный враг, тот, кто пробудил

их, и т. п.), они понемногу возвращают себе свою внешность. Когда они уничтожат трёх таких врагов, то перестанут быть мумиями, и не будут больше вызывать *проверок храбрости*, бояться огня, использовать особенность *гниение мумии* и страдать от *разложения*. Все остальные способности они сохраняют.

- **Разложение:** мумии используют d4 при *беге* из-за постоянно разлагающейся плоти.
- **Удар:** *сила*.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (огонь):** мумии завёрнуты в сухие бинты (часто пропитанные легковоспламеняющимися веществами), а потому получают 4 дополнительных пункта *урона* от огня.

Ледяная/песчаная мумия

Некоторые мумии появляются в результате естественных процессов, особенно во влажном климате, где тело бывает надёжно защищено от разложения.

У таких мумий в результате воздействия песка или льда кожа твердеет. Из-за этого их конечности часто изогнуты под невероятными углами и деформированы.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10

Навыки: драка d6, запугивание d8, маскировка d8

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 11 (2).

Особенности:

- **Броня +2:** твёрдая кожа.
- **Касание боли:** любой, кого мумия коснётся, должен пройти *проверку выносливости*, при этом неважно, нанесли ему *урон* или нет. *Провал* означает, что персонаж получает уровень *усталости* от обморожения (ледяная мумия) или от жёсткого песка (песчаная мумия). Уровни *усталости*, накапливающиеся подобным образом не могут привести к смерти персонажа, и исчезают со скоростью один в 24 часа.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.
- **Перемещение под землёй (4 клетки):** эти мумии могут перемещаться под снегом или песком (в зависимости от того, где их нашли). Они могут внезапно атаковать с преимуществом +2 к *проверкам* атаки и *урона* (+4 при *подъёме*), пройдя встречную *проверку маскировки* против *внимания* цели.
- **Разложение:** мумии используют d4 при *беге*.
- **Таяние:** ледяным мумиям нужен холод. Каждый час, который мумия проводит не находясь под его действием, она должна проходить *проверку выносливости*, при провале она получает уровень *усталости*. Если из-за накопившихся уровней *усталости* наступит смерть, то мумия вернётся в своё неподвижное состояние.
- **Удар:** *сила*.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Мумия-страж

Наиболее распространённый вид мумий. Зачастую созданные из воинов и жрецов их помещают в гробницы своих хозяев, чтобы охранять их вечный покой.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d10, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: драка d8, запугивание d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Гниение мумии:** любой, кого мумия коснётся, должен пройти *проверку выносливости*, при этом неважно, нанесли ему *урон* или нет. *Провал* означает, что разложение мумии перекинулось на персонажа, и он немедленно получает *ранение*. Жертва, которая погибла таким образом, может быть возвращена к жизни мумией с помощью силы *зомби*.
- **Защита от сверхъестественного:** +2 к *броне* против магии и +2 к *проверкам сопротивления* магическим эффектам.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.
- **Разложение:** мумии используют d4 при *беге*.
- **Сокрушение:** *сила*.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Уязвимость (огонь):** мумии завёрнуты в сухие бинты (часто пропитанные легковоспламеняющимися веществами), а потому получают 4 дополнительных пункта *урона* от огня.

Незримый помощник

Обычно эти создания являются помощниками тех смертных, которые могут видеть нематериальных существ. Традиционно, людей, родившихся в субботу, оберегает дух, принимающий форму собаки, но это ваша игра, и вам решать, у какого персонажа такой дух может быть, и каким он будет. Вероятно, лучше всего преподносить это игрокам как подарок от могущественного существа.

Хозяин, если его можно так назвать, не может общаться с помощником, тот просто повсюду следует за ним, защищая по мере своих возможностей. Тем не менее, влиять на материальный мир помощник не в силах.

Эти духи невидимы, но иногда, по решению ведущего, смертные могут на мгновение увидеть его очертания.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (A), характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, внимание d10, маскировка d6.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Особенности:

- **Бесплотный:** помощник невидим, и ему нельзя нанести *урон* обычным оружием. Магические предметы, оружие и сверхъестественные силы всё ещё действуют на него (включая атаки других нематериальных существ).
- **Видеть невидимое:** незримые помощники могут видеть невидимых существ, вне зависимости от того, материальны они или нет.
- **Предзнаменование:** когда помощник замечает нематериальную сущность на расстоянии 20 метров (10 *клеток*) от себя, его хозяин начинает чувствовать присутствие противника. Он может атаковать невидимую сущность со штрафом –2 (поскольку сам её не видит), но нанесёт *урон* только в том случае, если атакует его с помощью магии или магического оружия.
- **Размер –1:** эти создания сравнительно небольшие.
- **Укус:** *сила*+d6, но только против нематериальных существ.

Ненависть

Ненависть появляется тогда, когда несколько несчастных одновременно находят свой конец. Чаще всего это создание встречается на полях сражений, в местах, где происходили массовые убийства, а также в тюрьмах и лагерях смерти.

Когда тела жертв погибают, их души образуют сплетение из кричащих духов. Ненависть

заботит только месть. Хотя первоначальной целью этих духов является тот, кто оборвал их земное существование, их жажду мести невозможно утолить, и даже абсолютно невинные люди вскоре станут их добычей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесплотный:** это существо невосприимчиво к атакам обычным оружием. Магические предметы и оружие, а также мистические силы наносят полный *урон*.
- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Рой:** *защита* +2, поскольку ненависть состоит из десятков, сотен, тысяч душ, колющее и режущее оружие не причиняет ей вреда. Оружие, наносящее *урон* по площади действует как обычно.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Ярость:** ненависть заполняет собой *большой шаблон*. Любой персонаж, находящийся в пределах *шаблона*, должен пройти *встречную проверку характера* против *характера* ненависти. При *провале* жертва впадает в ярость (как при действии *черты берсерк*) и начинает безжалостно атаковать ближайшего персонажа, независимо от того, друг это или враг. Персонаж может попытаться остановить это кровавое безумие, но вместо *проверки смекалки*, упомянутой в *черте*, ему для необходимо пройти встречную *проверку характера* против *характера* ненависти.

Неупокоенный

Неупокоенный — это зомби, оживший по какой-то определённой причине. Быть может, это попытка исправить что-то, что он сделал при жизни, вернуть украденное из его могилы или защитить своих близких.

Неупокоенные не могут говорить и не примут извинений или обещаний вернуть украденное. Единственное, чего они хотят, — жестоко расправиться с теми, кто навредил им.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Снаряжение: различное. Для достижения своей цели неупокоеные предпочитают вооружаться тем, с чем умели обращаться при жизни.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Мстительный:** неупокоенные получают +2 ко все *проверкам* (в том числе и *урона*), предпринимаемым против тех, кому они мстят.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный урон от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Неуязвимость:** если неупокоенный оказывается *при смерти*, то он обращается в гору костей на 1d4 дней. По-настоящему умереть он сможет только тогда, когда удовлетворит свою жажду мести, или если в состоянии *при смерти* к нему будет применена сила *изгнать сущность*.

Ночные кошмары

Великое зло склонно активизироваться в определённое время года. Канун дня всех Святых — самая подходящая ночь для пробуждения зла,

но существуют и другие. В такие ночи кошмары спящих получают возможность попасть в реальный мир.

Внешний вид этих существ меняется в зависимости от сна, в котором они родились. Некоторые из них принимают форму демонических клоунов, другие — твари со множеством щупалец или нерадивые родители, одержимые маниакальными желаниями. Вне зависимости от формы, все они хотят попасть в мир живых, чтобы принести столько разрушений, сколько возможно.

Чудовища появляются в нескольких милях от жертвы, после того как она отправится спать, и действуют в зависимости от формы, в которой они материализовались. Так, например, гигантские пауки прячутся в ветвях деревьев, ожидая случайных прохожих, чтобы утянуть их в свою паутину. Злые клоуны появляются рядом с ярмаркой и заманивают зевак в тёмный шатёр, где пожирают несчастных.

Они никогда не атакуют того, кому приснились, — они знают, что как только он умрёт, исчезнут и они. Единственный способ их уничтожить — вынудить того, кто породил кошмар, провести семь ночей подряд без сна или использовать силу *изгнать сущность*.

Параметры этих существ зависят от их физической формы. Их *смекалка* и *характер* равны характеру их создателя. Также они обладают некоторыми особенностями.

Особенности:

- **Материализованный кошмар:** ночные кошмары живут лишь тогда, когда их создатель спит. Как только он просыпается, зло исчезает.
- **Сон:** один раз за ночь кошмар может использовать силу *сон* (смотри правила «Savage Worlds: Дневник авантюриста»).

Облако дыма

В мрачных игровых мирах облако дыма может быть разумным и опасным. Эти следы загрязнения без проблем двигаются против ветра, но во всём остальном они похоже на обычное серое облако. Крайне редко можно мимолётом увидеть его похожие на кусочки угля глаза.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d6, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Бесплотный:** этому существу нельзя нанести *урон* обычным оружием. Оно получает *урон* от магических предметов, оружия и сверхъестественных сил.
- **Полёт:** *шаг* 12, *вертикальная маневренность* 3.
- **Удушье:** облака дыма заполняют собой *большой шаблон*. Любое существо, оказавшееся в пределах этого *шаблона*, должно проходить *проверку выносливости* каждый

раунд (с модификатором +2 в случае, если рот и нос персонажа закрыты), при *провале* получая уровень *усталости*. На свежем воздухе эти уровни *усталости* пропадают со скоростью 5 минут каждый.

- **Элементаль:** не получает дополнительный *урон* от прицельных атак, *бесстрашный*, устойчивость к ядам и болезням.

Оборотни

Во многих культурах, включая мифы Европы, Азии и Северной Америки, есть оборотни. В Южной Америке верят в людей-ягуаров, а в южных регионах Тихого океана ходят легенды о людях-акулах, которые бороздят морские глубины и кормятся теми, кто попал в их владения.

Ниже описаны примеры этих диких чудовищ, и инструкции по тому, как превратить любого хищника в оборотня.

Акула-оборотень

Это помесь акулы и человека. Как и у всех перевёртышей, у них есть форма человека с элементами животного. В его случае это акулья голова и кожа, перепонки на руках и спинной плавник.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: драка d12, внимание d12+2, маскировка d6, плавание d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Водный:** *шаг* 10.
- **Жажда крови:** когда в воде появляется значительное количество крови (обычно после нанесения персонажу хотя бы одного *ранения*), человек-акула впадает в ярость, вызванную голодом, и получает +2 к проверкам *атаки* и *урона* до конца схватки.
- **Заражение:** каждый, кому оборотень при укусе наносит *ранение*, должен пройти *проверку выносливости*. *Провал* означает, что этот персонаж превратится в акулу в следующее полнолуние, если переживёт схватку.
- **Размер +1:** человек-акула ростом больше 2 метров.
- **Укус:** *сила*+d8.
- **Устойчивость:** оборотня можно ранить только оружием из серебра, остальное оружие только вводит его в *шок*.
- **Уязвимость (серебро):** оборотни получают полный *урон* от серебряного оружия.

Оборотень

В полнолуние люди, заражённые ликантропией, теряют над собой контроль и превращаются

в хищных существ, рыщущих в ночи. Некоторые наслаждаются этим состоянием и разрушениями, которые они учиняют, находясь в нём.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.
Навыки: лазанье d8, драка d12+2, запугивание d10, внимание d12, маскировка d10, плаванье d10, выслеживание d10.
Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Заражение:** каждый, кому оборотень при укусе наносит *ранение*, должен пройти *проверку выносливости*. *Провал* означает, что этот персонаж превратится в оборотня в следующее полнолуние, если переживёт схватку.
- **Инфразрение:** оборотень видит распределение температур и не получает штрафов за освещение при атаке живых целей.
- **Когти:** *сила*+d8.
- **Неуязвимость:** оборотня можно ранить только оружием из серебра, остальное оружие вводит его в *шок*.
- **Ужас (–2):** у всех, кто видит оборотня стынет кровь в жилах.
- **Уязвимость (серебро):** оборотни получают нормальный *урон* от серебряного оружия.

Человек-ягуар

Возможно, эти сверхъестественные существа — служители культа тёмных и жаждущих крови богов, которые дают своим последователям возможность изменять свой облик.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.
Навыки: лазанье d10, драка d12, запугивание d10, внимание d10, маскировка d12, плаванье 8.
Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Заражение:** каждый, кому оборотень при укусе наносит *ранение*, должен пройти *проверку выносливости*. *Провал* означает, что этот персонаж превратится в ягуара-оборотня в следующее полнолуние (в том случае, если переживёт нападение).
- **Когти:** *сила*+d8.
- **Прыжок:** люди-ягуары всегда набрасываются на свою добычу перед тем, как пустить в ход клыки. Эти создания прыгают на 1d6 *клеток* и получают +4 к *проверкам* атаки и *урона*. Тем не менее, из-за этого манёвра их *защита* уменьшается на 2 до следующего действия.
- **Размер +1:** люди-ягуары выше обычных людей.
- **Укус:** сила+d4.
- **Устойчивость:** оборотня можно ранить только оружием из серебра, остальное оружие только вводит его в состояние *шока*.
- **Уязвимость (серебро):** оборотни получают полный *урон* от серебряного оружия.

Одержимые животные

Это обычные звери, которые подверглись демоническому влиянию. Слово «одержимый» в данном контексте может означать как подверженность постоянному влиянию злого духа, так и результат воздействия магического ритуала или заражённой воды. Чтобы создать собственное одержимое животное, используйте представленный ниже шаблон с параметрами обычного зверя.

Примеры:

Характеристики: характер +1 ступень, сила +2 ступени, выносливость +1 ступень.

Навыки: драка +2 ступени, запугивание +2 ступени.

Особенности:

- **Естественное оружие:** наносимый *урон* увеличен на 2. Также добавлена атака *укусом*.

Одержимый автомобиль

Одержимый автомобиль (или другие транспортные средства) — это механизм, в который вселился злой дух, питающийся душами жертв, им убитых.

Они разумны и обожают насилие. Также они крайне озабочены вопросом выживания, а потому предпочитают проявлять осторожность, если только не учиняют кровавый беспредел.

Используйте параметры выбранной машины и добавьте к ним *смекалку* d8 и *характер* d10, чтобы отразить параметры духа, а также добавьте перечисленные ниже особенности. Отслеживайте *ранения* этого монстра как *урон* обычного транспортного средства. *Крушение* в данном случае будет считаться состоянием *при смерти*.

Одержимые автомобили сами управляют собой и любят поиграть со своими жертвами перед тем, как насытиться их разорванными телами. Может пройти несколько дней, или даже недель перед тем, как машина решит забрать то, что ей причитается. Когда это произойдёт, а это произойдёт, можете не сомневаться, то дух машины нападёт на водителя. Чаще всего это случается ночью или когда водитель ничего не подозревает, а соблазн съесть его слишком велик. Эти духи не любят, когда кто-то пытается сделать их работу за них.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Броня:** *стойкость* машины считается отдельно для всех её частей, даже для окон.
- **Регенерация (медленная):** раз в день одержимый автомобиль делает *проверку естественного выздоровления*. Вмятины выправляются, шины накачиваются, гайки прикручиваются на место и т. д. Даже полное уничтожение будет временным для такой машины. Окончательно избавиться от неё можно только с помощью огня или силы *изгнать сущность*.
- **Топливо / Дозаправка:** одержимый автомобиль должен насыщаться кровью и плотью как минимум раз в неделю, или получит *ранение*. Для этого они врезаются в другие машины или ждут, пока ничего не подозревающая жертва сядет внутрь, а затем устраивают аварию при первой же возможности.
- **Управление:** одержимая машина управляет всеми своими системами, даже кондиционером или радио. Последнее она может использовать для того, чтобы передавать зашифрованные послания своим жертвам. Также она закрывает двери (и другие выходы), используя *силу* d12+2.

Одержимый портрет

Одержимый портрет — это картина, в которую вселяется злой дух, обычно дух того, кто на ней изображён.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d10, сила d4, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, колдовство d10, провокация d10.

Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Мистические силы:** одержимый портрет обладает бесконечным количеством пунктов силы и может применять следующие заклинания: *доспех, ужас, кукла, телекинез*.
- **Неуязвимость:** духу можно навредить только тогда, когда он находится в своей «родной» картине. По очевидным причинам они стараются скрывать, на какой картине они изображены.
- **Оживление:** дух может вселяться в любого человека, изображённого на картине. И хотя изображение не может говорить, но оно может следить взглядом за людьми и подавать сигналы жестами.
- **Уязвимость (огонь):** одержимые портреты получают +4 дополнительных пункта *урона* от огня.

Ожившее пугало

Джек Тыквоголовый, — вероятно, одно из наиболее известных оживших пугал, но не единственное в своём роде. Чаще всего, ожившими пугалами являются злые духи, но иногда пугала оживают, если пролить на них немного крови. Старые поля сражений, в наши дни ставшие просто полями, — подходящее место для встречи с этим монстром.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d10, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Снаряжение: коса (сила+d10, защита –1, двуручное).

Особенности:

- **Круговой удар+:** это существо может атаковать всех врагов, находящихся на смежных с ним *клетках*.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от прицельных атак, устойчивость к ядам и болезням.
- **Уязвимость (огонь):** ожившие пугала получают +4 дополнительного *урона* от атак огнём и считаются горючим материалом.

Случайные встречи

В большинстве игр в жанре ужасов *таблицы случайных встреч* не применяются. Лучшие приключения в этом жанре — подробно расписанные и детально проработанные сценарии, а отнюдь не набор случайных чудищ, которые входят в игру по воле капризных карт или игральных костей.

Вводя в игру подобные элементы, будьте очень осторожны и хорошо всё обдумайте, даже если встречи эти никоим образом не пересекаются с основным сюжетом. Всего несколько простых штрихов перед столкновением с ужасным чудовищем или началом жуткой сцены может превратить проходную ситуацию в весьма запоминающийся опыт.

Например, игроки исследуют старое кладбище, и вы решаете вставить туда сцену с нападением на них толпы живых мертвецов. Эти зомби не должны просто «появиться»! Опишите замогильный стон, что исторгают их пасти! Затхлое зловоние, которое они источают, нетвёрдой поступью проходя мимо обветшалых надгробий! Влажную землю, что комьями осыпается с их тронутых гниением тел!

Сыграйте на чувствах персонажей, распали их воображение смутными образами и неясными очертаниями, прежде чем встреча с неизведанным обернётся очередным сражением.

Ожившие чучела

Это оживлённые чучела животных. В отличие от демонической шкуры, они располагают костями.

Ожившие чучела обладают параметрами зверя, из которого сделаны, и особенностью *механизм/голем*.

Особенности:

- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от прицельных атак, устойчивость к ядам и болезням.

Оживший бог

Эти ужасные существа — не настоящие боги, а сверхъестественные слуги своих божественных покровителей. Они обладают человеческими телами и головами животных и часто снисходили к древним египтянам. Так, например, существо с головой крокодила поклоняется Себеку, с головой шакала — Анубису, а с головой коровы — Хатхор.

Находясь в мире смертных, они обычно управляют соответствующим культом. В игровых мирах в стиле фэнтези они могут быть служителями практически любых богов, нужно лишь заменить в описании голову ожившего бога на голову священного животного. В игре в жанре научной фантастики они могут оказаться пришельцами, играющими роль божественных посланников в примитивных культурах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: вера d10, драка d8, запугивание d10, внимание d6, стрельба d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Блок:** *защита* +1.
- **Боевая закалка:** это существо получает +2 к попыткам выйти из *шока*.
- **Боевая ярость+:** эти создания могут атаковать дважды каждый ход, не получая при этом штрафов.
- **Когти/Укус:** *сила*+d6.
- **Магия:** ожившие боги обладают неограниченным запасом *пунктов силы*, а также знают, как творить следующие заклинания: *друг зверей* (управление зверями того же вида), *стрела* (божественная энергия), *увидеть/скрыть сверхъестественное* (божественное провидение), *ужас* (крик), *проворство* (сверхъестественные рефлексы), *полиглот* (понимание всех языков), *оглушение* (слово силы), *телепортация* (ослепляющая вспышка).
- **Размер +2:** ожившие боги ростом больше 3 метров.
- **Стремительный:** это существо тянет *карты действия* до тех пор, пока не вытянет карту со значением 6 или выше.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Оживший гримуар

Гримуары — это книги, в которых содержатся запретные знания или заклинания. В большинстве своём, это просто книги, но некоторые из них написаны кровью, а в других содержатся изображения, от которых даже смельчаку станет не по себе. Ожившие гримуары — это волшебные создания, целью которых является защита содержимого книги от любопытных.

Живыми обычно являются только обложки книг. На них изображены морды демонов, раскрытые пасти или просто острые клыки, которые не позволяют никому открывать книги. Они дают знать о себе только тогда, когда кто-то кроме законного хозяина книги пытается это сделать. Убийство гримуара не наносит вреда самой книге из-за его магической природы.

Ожившие гримуары знают множество языков и свободно на них говорят, но делают это только тогда, когда им надо запугать или спровоцировать человека.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d6, запугивание d10, внимание d6, провокация d10.

Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Когти/Укус:** *сила*+d8.
- **Мелкий:** на все *проверки* атак, направленных против ожившего гримуара, налагается штраф –2 из-за его небольших размеров.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от прицельных атак, не получает штрафов за *ранения*, устойчивость к ядам и болезням.
- **Неподвижный:** оживший гримуар может атаковать только того, кто прикоснётся к нему. Навык *драки* отражает его умение атаковать.
- **Размер –2:** обычный гримуар толщиной около 60 сантиметров.
- **Силы:** ожившие гримуары, в которых содержатся заклинания, могут использовать магию, чтобы защитить себя. Обычно у гримуара 15 *пунктов силы*, навык *колдовства* d8 и следующие силы: *стрела* (энергия мрака), *щит* (руки скелетов), *скрыть сверхъестественное* (изменить внешний вид, чтобы выглядеть как обычная книга), *ужас* (демонический смех), *полёт* (использовать обложку и страницы вместо крыльев), *тьма* (сфера мрака), *телепортация* (сопровождается безумным хохотом), *зомби* (волшебная песня).

Пляска смерти

Пляска смерти — это одновременно и существо, и событие. Обычно из всей пляски выделяют создание, которое называют Хозяином Пляски — скелет в ярких одеждах. Он играет

на флейте из костей проклятых, хотя у него и нет возможности дышать. Эта мелодия не только прекрасна, но также смертельно опасна для живых людей.

Пляску всегда сопровождает группа скелетов (смотри страницу 138), которые являются предыдущими её жертвами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d8, выносливость d8.
Навыки: запугивание d8, внимание d6.
Шаг: 8; **защита:** 2; **стойкость:** 8.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных выстрелов; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Танец смерти:** каждый ход, когда Хозяин играет на флейте, все существа в пределах 20 метров должны сделать *встречную проверку* своего *характера* против *характера* Хозяина. При *провале* жертва становится частью пляски и слепо следует за источником мелодии. Каждый час жертва может пройти повторную *проверку*, чтобы освободиться от этих уз. Каждый час, который жертва проводит в пляске, она получает одно *ранение*, так как её плоть истлевает. Жертва, оказавшаяся *при смерти*, становится скелетом и обречена вечно следовать за Хозяином Пляски.
- **Танцующие скелеты:** Хозяина Пляски окружают 4d6 скелетов. Используйте параметры скелетов, представленных на странице 138.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –2.

Полиция

Констебли, полицейские и другие служители закона могут стать как верными союзниками ваших персонажей, так и главными антагонистами истории. Персонажи могут поступить правильно, убив служителей культа и их злых богов, но убийство — это всё ещё преступление, а спасение мира не то доказательство, которое можно представить в суде.

Команда спецназа

В большинстве подразделений есть команда офицеров, являющаяся отрядом быстрого реагирования. Это высококвалифицированные бойцы, каждый из которых обладает опытом ведения боевых действий и подготовлен к борьбе с криминальной или террористической угрозами (или с тяжеловооружёнными персонажами).

В менее современных игровых мирах, это могут быть подразделения элитных бойцов, представляющие власти.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: вождение d8, драка d8, стрельба d8, плавание d6, метание d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (2)/10 (4) против пуль.
Изъяны: верный друг.
Черты: уклонение, меткий стрелок, рок-н-ролл!.
Снаряжение: кевларовый бронежилет (+2/+4), пистолет 9 мм (дистанция 12/24/48, урон 2d6, ББ 1), пистолет-пулемёт (дистанция 12/24/48, урон 2d6, скр. 3), дубинка (сила+d4).

Лейтенант полиции

Пока шеф полиции командует, эти офицеры занимаются рутиной в участках и наблюдают за тем как, проходят расследования.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вождение d10, драка d8, расследование d8, уличное чутьё d6, знания (тактика) d6, стрельба d8, плаванье d6, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8 (2)/10 (4) против пуль.
Изъяны: верный друг.
Черты: командный голос.
Снаряжение: кевларовый бронежилет (+2/+4), пистолет 9 мм (дистанция 12/24/48, урон 2d6, ББ 1).

Патрульный

Обычные полицейские, которые разъезжают на патрульных машинах или мотоциклах, — это именно те парни, которые борются с преступностью на улицах день ото дня.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вождение d8, драка d8, стрельба d8, уличное чутьё d6, плаванье d6, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (2)/9 (4) против пуль.
Изъяны: верный друг.
Черты: уклонение.
Снаряжение: кевларовый бронежилет (+2/+4), пистолет 9 мм (дистанция 12/24/48, урон 2d6, ББ 1), дубинка (сила+d4).

Порочный музыкант

Порой легенды о том, что те, кто играют тяжёлую музыку, продали душу Сатане, могут оказаться правдой. Эти исполнители обменяли свою бессмертную душу на славу и успех.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Снаряжение: гитара (сила+d6, защита –1, двуручное).

Особенности:

- **Опасные песни:** каждый, кто слышит песни порочных музыкантов, должен пройти *проверку характера* (штраф –2 за живое выступление). При *провале* слушатель теряет 1 *пункт рассудка* и получает *изъян* на выбор ведущего, например, *жажда крови*, *жадность* или *дурной характер*. Со временем его безумие будет усиливаться, пока он окончательно не сойдёт с ума. Обычно такой персонаж тратит всё своё время на разрушение и насилие.
- **Удар головой:** музыкант может нанести удар головой, урон *сила*+d6.
- **Усмирение:** порочные музыканты часто обнаруживают, что окружены разозлёнными слушателями. Чтобы защитить себя, они играют медленные песни или баллады, которые утихомиривают тех, кто хочет на них напасть. Если музыкант предпримет манёвр *глухой обороны*, то каждый, кто захочет ударить его, должен будет пройти *встречную проверку характера*. При прохождении *проверки с подъёмом* атакующий получает устойчивость к этой особенности до конца сцены.

Потрошитель

Потрошители — это гуманоидные существа, у которых нет кожи, а потому им нужна чужая для того, чтобы выжить. И хотя эти твари могут использовать шкуры животных, они предпочитают охотиться на людей. Красивые и обаятельные люди становятся их первыми жертвами. Некоторые потрошители выбирают себе добычу по особым признакам, например, татуировкам или цвету глаз.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

Навыки: лазанье d8, драка d10, запугивание d8, внимание d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Когти:** *сила*+d4.
- **Маскировка:** потрошитель, который носит кожу жертвы, выглядит точь-в-точь как она. Его голос звучит точно так же, как голос предыдущего носителя кожи, привычки полностью совпадают. Тем не менее, у него нет воспоминаний жертвы, а также её *черт* и *изъянов*.
- **Потеря кожи:** каждый раз, когда потрошитель получает *ранение*, он должен сделать *проверку выносливости* (со штрафами за *ранения*). При *провале* он теряет ту кожу, которая надета на нём, и противник видит его истинный облик. Каждый час, который это существо проводит без кожи, оно должно пройти *проверку выносливости* и при *провале* получить *ранение*.
- **Регенерация:** каждый раз, когда это существо надевает новую оболочку, оно исцеляет одно *ранение*. Это единственный способ, которым оно может лечиться.
- **Содрать кожу:** потрошитель может содрать кожу одним куском с жертвы, находящейся *при смерти*, за три хода. Затем в течении 1d4 ходов он надевает её.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит это существо без кожи, должен пройти *проверку храбрости*.

Похитители снов

Похитители снов — это злые духи из ночных кошмаров, которые приходят в реальный мир, чтобы питаться страхом людей. Они достигают своих целей, помещая людей в ужасный воображаемый мир, который чрезвычайно похож на реальность. Находясь там, жертва должна сражаться и выполнять задания, преодолевать препятствия, или она останется в мире кошмаров навсегда.

Для того, чтобы кошмары выглядели реалистичнее, похитители снов часто включают в них друзей и близких жертвы. Это значит, что однажды все ваши герои одновременно могут обнаружить, что находятся в ночном кошмаре одного из них.

Находясь там, жертва очень скоро столкнётся с необходимостью предпринять какое-нибудь решительное действие для того, чтобы сохранить эмоциональное равновесие. Может, это будет побег, сражение с ужасным врагом или попытка добраться в какое-либо удалённое и труднодоступное место.

Враги и препятствия, которые встретятся ей на пути к победе, будут выглядеть крайне реалистично (как, впрочем, и всё вокруг) и сражения с ними проводятся по обычным правилам.

Те, кто умирают в этом вымышленном мире, в реальности впадают в кому. В некотором смысле, они мертвы — похитители снов пожирают их душу.

Те, кому удастся победить и выжить, смогут развеять эту ужасную иллюзия и будут вознаграждены спокойным сном до конца своих дней. Если они страдали от ночных кошмаров, бессонницы или других расстройств сна, то они исцеляются. Если иногда им и снятся плохие сны, то жертва не чувствует никаких побочных эффектов по пробуждении.

Параметры, приведённые ниже, используются для похитителей снов в форме духа. Те, кто может увидеть этих тварей, отмечают их сходство с человекообразными кальмарами и жабами с тёмными глазами, длинным языком и широкой, крайне ехидной улыбкой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, внимание d6, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** этому существу нельзя нанести *урон* обычным оружием, но оно получает полный *урон* от магического оружия, предметов и сверхъестественных сил.
- **Изменение снов:** похититель снов может поместить спящую жертву в вымышленный мир ночных кошмаров, как и описано выше.
- **Невидимость:** похитители снов — духи, и их нельзя увидеть невооружённым глазом.

Призрак

Фантомы, тени и призраки иногда возвращаются в мир живых, чтобы отомстить за себя или завершить свои дела.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d12+2, внимание d12, провокация d10, маскировка d12+4, метание d12.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: объекты для метания (сила+d4).

Особенности:

- **Бесплотный:** призраки нематериальны, и им можно нанести *урон* только магическим оружием.

В страшных историях призраки часто могущественны и почти всесильны. Если хотите, чтобы духи в вашей игре были уникальными и необычными, то используйте описанные ниже особенности.

Дополнительные особенности:

- **Иллюзия:** посредством грандиознейшего проявления силы воли (по решению ведущего, но обычно не более одного раза за сцену) призрак может полностью изменить окружающую его местность с помощью иллюзий. Они всегда связаны с его жизнью или с причиной его смерти, но не могут причинить настоящего вреда. Если жертва получает одно или несколько *ранений* из-за иллюзии, то эти *ранения* меняются на уровни *усталости*. Тем не менее, это не может привести к её смерти, в конце концов, жертва просто потеряет сознание на 1d6 минут или до тех пор, пока союзники не придут к ней на помощь.
- **Материализация:** по своему желанию призрак может материализоваться. После этого он будет выглядеть так, как при жизни или сразу же после смерти. Если призрак предстаёт в образе изуродованного трупа, например, герои должны пройти *проверку храбрости*.
- **Почти всеведущий:** обычно призраки бродят по миру, не показываясь смертным и ожидая возможности нанести удар. По желанию ведущего, призрак может знать всё, что говорят или делают персонажи, находясь в его владениях.

Знание о духах

Так как во многих играх персонажи не имеют доступа к сверхъестественным силам и магическим предметам, то по сути для них становится невозможным победить таких врагов как призраки, духи или демоны.

В этом случае им может помочь хладное железо, соль, святая вода, бронза, медь или другие предметы, которые действует на существ. Узнать, какая именно субстанция необходима в том или ином случае, можно в ходе истории, и это должно быть частью вашей кампании.

В случае с призраками или духами, которые когда-то были смертными, может помочь уничтожение костей усопшего, что упокоит его раз и навсегда. Поиск сведений о том, кем был дух при жизни и где похоронено его тело, может стать основой для вашего приключения.

Наконец, призраки зачастую одержимы желанием завершить некое дело, которое не успели закончить при жизни. Например, обличение убийцы или раскрытие важной тайны. Измученный дух обретёт покой, если ему помогут разобраться с делом, которое удерживает его в этом мире.

- **Телекинез:** духи могут влиять на материальный мир: ронять стулья, метать ножи, прямо как если бы они были живыми. Тем не менее, когда призраки это делают, они остаются невидимыми.
- **Ужас (–2):** в тех случаях, когда призраки позволяют увидеть себя, персонажи должны пройти *проверку храбрости* со штрафом –2.

Уязвимости

- **Запрет:** призрак уязвим к чему-нибудь, связанному с его жизнью или смертью. Так, например, дух висельника постарается сбежать от человека, который держит в руках петлю. Также духи стараются обходить стороной тех, кто испытывает сильные эмоции, но могут атаковать их, пройдя *встречную проверку характера* против *характера* цели. Если

призрак победит, его ярость будет настолько сильна, что он добавляет 1d6 к наносимому *урону*.

Ниже перечислены несколько дополнительных уязвимостей, которые могут помочь персонажам ваших игроков победить этих непоседливых духов.

- **Освобождение:** обычно призраки беспокоят живых, когда несчастным духам что-то нужно. Убитая женщина хочет, чтобы кто-нибудь узнал о том, что её убил ревнивый муж, а не случайный водитель. Если кто-нибудь поможет призраку достичь цели, то дух растворится и никогда больше не побеспокоит живых.
- **Соль:** для призраков соль — всё равно, что выстрел из дробовика (патроны которого, кстати, можно набить солью). Она их не убивает, но поможет отогнать на 10 минут за каждое нанесённое *ранение*. Также духи не могут пересекать препятствия из соли, а если мёртвое тело засыпать как следует солью, то дух будет заперт в мире мёртвых и не сможет больше влиять на мир живых.
- **Ультрафиолет:** духи не могут выходить на яркий свет и загораются, получая при этом 2d6 *урона* в ход, если подвергнутся воздействию ультрафиолета, например, попадут на солнечный свет или в лучи используемой против них мощной ультрафиолетовой лампы.

Проклятые доспехи

Быть может, в них вселился призрак, или они были оживлены с помощью магии. Большинство подобных доспехов являются средневековыми, и чаще всего их можно найти в старинных домах или музеях.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (3).
Снаряжение: меч (сила+d8) или булава (сила+d6). Некоторые также вооружены средним щитом (защита +1).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Блок:** *защита* +1.
- **Броня +3:** старинные латы.
- **Круговой удар+:** это существо может использовать одну *проверку драки* для того, чтобы атаковать всех персонажей, стоящих на соседних с ним *клетках*.
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*, устойчивость к ядам и болезням.

Расчленённый труп

С первого взгляда он выглядит прямо как зомби. Тем не менее, после того как это существо получает первое *ранение*, оно распадается на четыре конечности, торс, внутренности и голову. Каждая из этих его частей действует отдельно.

Его части парят вокруг тела и действуют независимо друг от друга. Они бьют, кусают и пинают своих ошарашенных врагов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d6, внимание d4, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Внутренности:** *захват*.
- **Голова:** используйте значение *силы* для удара головой или укуса.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных атак; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Ноги (2):** когти наносят *сила*+d4 *урона*.
- **Отделяемые конечности:** каждая часть тела этого существа действует как отдельный персонаж. Таким образом, это существо может производить семь атак в ход, не получая при этом штрафов за множественные *действия*. Считайте каждую конечность *статистом*. Только уничтожив все семь частей, можно победить это существо.
- **Размер –2:** после того, как тело развалится на части, *стойкость* каждой из них будет равна 6.
- **Руки (2):** когти наносят *сила*+d6 урона.
- **Туловище:** удар.
- **Ужас (–3):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –3.
- **Устойчивость:** получив первое *ранение*, это существо разваливается на части, но *урон* не получает.

Рой

Иногда самый мелкий враг оказывается самым опасным. Описанный ниже рой может состоять из кого угодно: из муравьёв, ос или крыс.

Рой считается одним существом. Когда он получает *ранение*, оставшиеся в живых существа разбегаются в разные стороны.

Рой занимает площадь, равную *среднему шаблону*, и атакует всех, кто в него входит каждый *раунд*.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7;
Особенности:

- **Разделение:** некоторые создания достаточно умны для того, чтобы разделяться на два маленьких роя (*малый шаблон*), если их враги решат побежать в разные стороны. *Стойкость* такого роя уменьшается на 2 (до 5 у каждого).
- **Рой:** *защита* +2; поскольку рой состоит из десятков, сотен, тысяч маленьких существ, то режущее, колющее и проникающее оружие не наносит ему вреда. Эффекты, действующие по площади, действуют как обычно, также персонаж может топтать рой, чтобы нанести *урон*, равный его *силе*. Рой обычно отступает, если прыгнуть в воду (если только это не водные твари, например, пираньи).
- **Укус или жало:** каждый ход жертва страдает от сотен укусов. Рой автоматически наносит 2d4 *урона* каждому, кто находится в пределах *шаблона*. *Урон* наносится в наименее защищённые области (жертвы в полностью закрытых костюмах не получают *урон*).

Стая крыс

Стаи крыс обычно встречаются в канализации и в заброшенных зданиях, и иногда могут оказаться агрессивными. В дополнение к обычным параметрам роя у них есть особенности, описанные ниже.

Особенности:

- **Разносчики заразы:** любой, кого эти существа ранят или введут в состояние *шока*, должен сделать *проверку выносливости* и при *провале* заразиться *изнурительным* заболеванием.

Рука мертвеца

Этот монстр — оживлённая с помощью магии рука, отделённая от тела. Считается, что существует три различных разновидности этого монстра, но все они обладают одинаковыми параметрами.

Первый вариант — рука убийцы. Единственной целью этого создания является продолжение череды убийств.

Второй — рука волшебника, который научился отделять часть своего тела для выполнения специфических задач. Не все они являются порождениями зла.

Третья разновидность — рука случайной жертвы, ожившая для того, чтобы отомстить своему врагу. Она обладает собственным сознанием, а её единственной задачей является месть тому, кто отважился навредить её владельцу.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+2, выносливость d8.
Навыки: лазанье d10, драка d10, внимание d4, маскировка d10.
Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 4.
Особенности:

- **Медлительность:** руки мертвецов используют d4 при *беге* вместо обычного d6.
- **Мелкий:** на все *проверки* атак, направленных против руки мертвеца, налагается штраф –2 из-за её небольших размеров.
- **Размер –2:** руки достаточно небольшого размера.
- **Удушение:** на *подъёме* при *проверке драки* рука хватает свою жертву за горло. Сразу же после этого необходимо пройти *встречную проверку силы* руки против *выносливости* жертвы. Если жертва провалит *проверку*, то получит уровень *усталости*. Так будет продолжаться до тех пор, пока она не погибнет или не пройдёт успешно встречную *проверку* своей *силы* против *силы* руки, чтобы освободиться. Уровни *усталости*, полученные таким образом, проходят по одному в 24 часа.

Серийные убийцы

В отличии от реальной жизни, в большинстве фильмов ужасов серийные убийцы — это не «тихие парни, живущие по соседству». Они выделяются из толпы. В основном из-за странной внешности, покрытой пятнами крови одежде и большому опасному орудию убийства.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d10.
Навыки: вождение d8, драка d8, внимание d8, маскировка d10.
Харизма: –6; **Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.
Изъяны: жажда крови, дурной характер, мстительность (крупный).
Черты: берсерк, бугай, упреждающий удар, боевая ярость, крепкий орешек +, стальные нервы +, круговой удар.
Снаряжение: различное, но обычно включает в себя «фирменное» оружие, например, бензопилу (2d6+4 урона, если при проверке навыка на соответствующей игральной кости выпадает 1, то нападающий наносит урон себе, а не жертве) или пожарный топор.

Особенности

Ниже описаны особенности, которые позволят вам наделить серийных убийц индивидуальностью.

- **Нежить:** иногда убийца может быть и сам уже мёртв. +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных атак; устойчивость к ядам и болезням; не получает штраф за *ранения*.

- **Неуязвимость:** побеждённый убийца всего лишь исчезает на несколько ночей, а затем продолжает своё кровавое дело. Вместе с этой особенностью убийца должен обладать какой-либо уязвимостью.
- **Телепортация:** серийный убийца обладает возможностью исчезать из поля зрения жертв, а затем внезапно появляться, когда его меньше всего ждут. Когда никто не смотрит на убийцу (и он не находится в состоянии *шока*, не оглушён и не обездвижен), он может исчезнуть и появится тогда, когда ведущий сочтёт нужным. Для убийцы это является *свободным действием*.
- **Убийца из снов:** как и в «Кошмаре на улице Вязов», убийца обладает уникальной способностью заманивать спящих жертв в своих сны (даже группами). Воспринимайте его как реальный мир, подчиняющийся странным правилам (так, например, на космической станции во сне может не быть гравитации). Вероятно, в мире снов убийца будет куда могущественнее, чем в реальности, сможет телепортироваться, создавать различных существ и прочие источники опасности. Также он должен будет «атаковать» жертву именно с помощью изменения мира, так как иначе не сможет убить её.
- **Уязвимость (особая):** в этом случае, его уязвимость должна быть связана с тем, что убило его, или с его личной историей. В оригинальном фильме «Пятница 13-е» убийца был остановлен человеком, который выглядел так же, как и его главный кошмар — его мать.

Скелет

Плоть этого мертвеца уже истлела, что делает его быстрее нерасторопных зомби. Этих созданий довольно часто можно встретить в армиях некромантов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d4, стрельба d6.

Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Снаряжение: различное.

Особенности:

- **Бесстрашный:** скелеты невосприимчивы к страху и *запугиванию*.
- **Костяные когти:** *сила*+d4.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных атак; устойчивость к ядам и болезням.

Скелет-воин

Чаще всего скелет-воин — это оживлённый солдат из далёкого прошлого. В отличие от обычных скелетов, эти мёртвые солдаты сохранили свои боевые навыки и носят пусть и ржавые, но настоящие доспехи.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d4, стрельба d6.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 10 (3).

Снаряжение: бронзовый нагрудник (+3), бронзовый меч (сила+d8).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Костяные когти:** *сила*+d4.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных атак; устойчивость к ядам и болезням.

Скелеты животных

Возможности силы *зомби* не ограничиваются людьми и разумными существами, на останки зверей она работает так же хорошо. И пусть из скелета человека слуга получается лучше, но зомби-тираннозавр, разгуливающий по местному музею, может стать смертельно опасным врагом.

Скелет ездовой лошади

Эти ужасные существа служат средствами передвижения для некромантов и демонов, посещающих мир смертных.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d6.

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Быстроногие:** эти существа используют d8 при *беге* вместо d6.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных атак; устойчивость к ядам и болезням.
- **Пинок:** *сила*+d6.
- **Размер +2:** скелеты ездовых лошадей обычно выше человека и весят около 220 килограммов.

Скелет тираннозавра

«Король динозавров» без сомнения был одним из самых ужасных монстров, когда-либо шагавших по Земле, а его оживший скелет ещё страшнее.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d12, внимание d8, маскировка d6.

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 17 (2).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Броня +2:** окаменевшие кости.
- **Быстроногий:** это существо использует d10 при *беге* вместо d6.
- **Крупный:** противник скелета тираннозавра получает +2 к *проверкам* атак из-за невероятных размеров этого существа.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных атак; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.
- **Размер +7:** эти жуткие существа ростом достигают 9 метров и весят более 9000 килограммов.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –2.
- **Укус:** *сила*+d8, ББ 2.

Собака/Волк

Данные параметры подходят для крупных собак бойцовских пород, например, ротвейлеров или доберманов, а также для волков, гиен и подобных им животных.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Быстроногий:** используйте d10 при *беге* вместо обычного d6.
- **Вцепиться в глотку:** благодаря своим животным инстинктам собаки знают уязвимые места врагов. При *подъёме проверки драки* псы вцепляются в наименее защищённую область тела жертвы.
- **Размер –1:** собаки — не очень крупные существа.
- **Укус:** *сила*+d4.

Ужасный волк

Этих больших и злобных зверей часто используют орки вместо боевых псов. Также, стаи этих тварей обитают в чащобах мрачных лесов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d6.

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Быстроногий:** волки используют d10 при *беге* вместо обычного d6.
- **Вцепиться в глотку:** благодаря своим животным инстинктам волки знают уязвимые места врагов. При *подъёме проверки драки* волк вцепляется в наименее защищённую область тела жертвы.
- **Укус:** *сила*+d6.

Тёмные боги

Независимо от игрового мира, разумные существа зачастую поклоняются каким-либо богам. Некоторые из них — настоящие боги, всесильные сущности без материальной формы, способные дать тем, кто обладает истинной верой, безграничную власть. Другие — полубоги, святые или просто могущественные духи.

Но в тёмных уголках мира есть и иные создания. Несмотря на то, что они обладают ужасными силами и им поклоняются как богам, они

не всесильны и не наделяют своих последователей могуществом. Напротив, чаще эти создания используют своих жрецов, чтобы достичь своих целей (например, быть призванными на Землю), а затем сразу же пожирают их.

Тёмные боги материальны. Но несмотря на их невероятную силу, их можно победить. Вам решать, будут это пришельцы, существа из иных миров, повелители демонов или даже воплощения настоящих богов.

В этом разделе представлены примеры божественных сущностей, на основе которых вы сможете создать своих собственных. Для того, чтобы победить божество, необходимо прервать ритуал, с помощью которого его призывают, или даже самим провести могущественный ритуал, если существо уже находится в нашем мире.

Убить тёмного бога предположительно тоже можно. Говоря «предположительно», мы имеем в виду, что всегда есть какая-нибудь лазейка, но для её использования обычно требуются запретные знания и жертвоприношение, из-за чего это становится делом вдвое сложным, чем призыв божества.

Арахна, Многоногая

Многие боятся пауков. А если бы люди знали, как пауки появились, то их боялись бы все. Арахна — Мать пауков, принимающая форму чудовищного тарантула и ползающая среди тысяч и тысяч маленьких паучков — её потомства. Некоторые безумцы считают её богиней.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: лазанье d10, драка d8, внимание d8, стрельба d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 22 (3).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Броня +3:** хитиновый панцирь.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к *броне* против магии и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, которые повторно вводят его в *шок*.
- **Огромный:** *тяжёлая броня*. Все существа получают +4 к *проверкам* атаки, направленной против Арахны, из-за её невероятных размеров. Вычтите *размер* жертвы из *размера* существа и добавьте получившееся значение к *урону* при попытке раздавить врага.
- **Опутывание:** Арахна может покрыть своей паутиной область, соответствующую *большому шаблону*. Для этого ей необходимо пройти *проверку стрельбы* (дистанция 10/20/40). Любой, оказавшийся в паутине, может попытаться вырваться (*стойкость* паутины 7). Опутанные персонажи всё ещё могут сражаться, но все на все *проверки* физических действий налагается штраф –4.
- **Размер +10:** Арахна более 20 метров в ширину.
- **Регенерация (медленная):** раз в день Арахна делает *проверку естественного выздоровления*.
- **Рой:** каждый ход Арахна может наслать на врагов своё потомство. Пауки заполняют собой *большой шаблон*. Используйте параметры роя. Арахна может призвать до 10 стай пауков. Пауки для новых стай рождаются со скоростью 1 рой в неделю.
- **Ужас (–4):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –4.
- **Укус:** *сила*+d6.
- **Яд (–4):** укус этого существа мгновенно убивает каждого, кто проваливает *проверку выносливости*.

Вралкреш, Тысяча Пастей

Вралкреш представляет из себя гигантское пульсирующее желе с кроваво-красными сегментами, наполненное зелёным ихором, синей гнилью и прочими ужасными жидкостями.

Находясь в спячке, он даже не похож на живое существо. Но стоит ему пробудиться, как множество липких щупалец, на конце каждого из которых расположен алчущий плоти рот, вырвутся из его желеобразного тела.

Вралкреш известен под такими именами как Хозяин Многих Ртов; Тот, Кто Никогда не Насытится; Ползущие Пасти.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d12, сила d12+8, выносливость d12+4.

Навыки: драка d12, внимание d8.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 26 (4).

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Боевая ярость+:** каждый ход Вралкреш может дважды атаковать каждого оппонента, находящегося на расстоянии до 2-х *клеток* от него, не получая при этом штрафов за множественные действия.
- **Броня +4:** желатиновое тело.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к *броне* против магии и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, которые повторно вводят его в *шок*.
- **Огромный:** *тяжёлая броня*. Противники Вралкреша получают +4 к *проверкам* атак из-за невероятных размеров этого существа. Вычтите *размер* жертвы из *размера* существа, и добавьте получившееся значение к *урону* при попытке Вралкреша раздавить врага.
- **Размер +12:** Вралкреш более 30 метров в ширину.
- **Регенерация (быстрая):** Вралкреш может делать *проверку естественного выздоровления* каждый ход.
- **Ужас (–4):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –4.
- **Щупальца:** *сила*+d8. Каждое щупальце Вралкреша считается *статистом*, но отсекание щупалец не причиняет ему вреда. Вралкреш может отрастить новые *свободным действием*.

Джирикилимсг, Оплакивающий Правду

Джирикилимсг безумен, абсолютно безумен, настолько безумен, что ни один смертный не может даже надеяться его понять. В список его титулов входят такие, как Обезумевший, Тот Кто Не Имеет Истинной Формы и Просвещающий Неверующих.

Если у него и есть материальная форма, то об этом никому неизвестно. Джирикилимсг меняет их одну за другой так быстро, что человеческий глаз не способен за этим уследить. Тем не менее, он предпочитает сменять формы с такой скоростью, чтобы тот, кто увидит его, мог понять, что у того есть какой-то облик. Безумие — извечный его спутник.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d12+2, выносливость d12+4.

Навыки: драка d8, запугивание d12, внимание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 18.

Особенности:

- **Безумие:** персонаж, пытающийся воздействовать на сознание Джирикилмсга с помощью различных сил (например, таких как *кукла*), автоматически проваливает *встречную проверку*. Из-за контакта с его безумным сознанием этому персонажу придётся пройти *проверку характера* со штрафом –6,

или единственным, что он сможет делать на протяжении следующих 2d6 раундов будет невнятное бормотание. В это время он действует, как если бы находился в *шоке*, и бегает кругами. Каждый ход бросайте d12, чтобы определить направление бега. Он двигается на весь свой *шаг* плюс *бег*.

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Вопль:** один раз в ход Джирикилмсг начинает безумно смеяться. Это считается *действием*. Все персонажи, находящиеся в пределах *большого шаблона* с центром на божестве, должны пройти *проверку характера*. При *провале* жертва теряет рассудок, следствием чего является уменьшение *смекалки* и *характера* на одну ступень. Если хотя бы один из этих параметров падает ниже d4, то персонаж окончательно сходит с ума и становится *статистом* под управлением ведущего.
- **Гигантский:** противники Джирикилмсг получают +4 к *проверкам* атак из-за его невероятных размеров.
- **Естественное оружие:** *сила*+d8. У каждой из форм Джирикилмсга есть что-то, чем он может навредить врагам, будь то когти, зубы, шипы на хвосте или что-то ещё.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к *броне* против магии и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, которые повторно вводят его в *шок*.
- **Размер +8:** размеры Джирикилмсга меняются от формы к форме, но в среднем не превышают 9 метров в высоту.
- **Ужас (–6):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –6.

Кразалфазалиус, Огненный Шторм

Прозвище Кразалфазалиуса подходит ему как нельзя лучше. Он предстаёт перед людьми в форме гигантского огненного шара, измерить масштабы которого не представляется возможным. Он увеличивается и уменьшается по собственному желанию, поглощая всё в потоках пламени. Мало кто способен выжить после такого. Он также известен под такими именами, как Живой Огонь, Воющий Ад, Всеочищающее Пламя и Горящий Вихрь.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d12+8.

Навыки: драка d6, запугивание d12, стрельба d10.

Шаг: 10; **защита:** 5; **стойкость:** 22.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к *броне* против магии и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, которые повторно вводят его в *шок*.
- **Неуязвимость:** устойчивость против всех атак за исключением тех, которые осуществляются при помощи льда и воды.
- **Огненный шар:** каждый раунд Кразалфазалиус может выстрелить тремя огненными шарами, не получая при этом штрафа за множественные действия. Для попадания необходимо пройти *проверку стрельбы*. *Дистанция* 50/100/200; *урон* 2d10 (с шансом поджечь жертву), *большой шаблон*, *тяжёлое оружие*.
- **Огромный:** все существа получают +4 к *проверкам* атаки, направленных против Кразалфазалиуса, из-за его невероятных размеров. *Тяжёлая броня*.

- **Поглощение:** Кразалфазалиус заполняет собой площадь равную 12 *клеткам* в диаметре. Все объекты в этой области получают 2d10 *урона* в раунд, +1 *урон* за каждую *клетку* от края воронки. Также эти объекты могут загореться по правилам возгорания, описанным в книге «Savage Worl ds: Дневник авантюриста».
- **Размер +10:** огненный вихрь, которым является Кразалфазалиус, более 20 метров в диаметре.
- **Ужас (–4):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –4.
- **Уязвимость (вода):** Кразалфазалиусу можно навредить только атаками водой или льдом. Атака водой из ведра наносит ему 1d6 *урона*, а струя из пожарного гидранта 3d6.

Тодото, Изменяющий Кровью

Тодото принимает форму гиганта с тёмно-зелёной кожей. Она пузырится и сжимается, будто что-то жуткое стремится вырваться из-под неё.

Тодото — бог хаоса, изменяющий живых созданий силой своей крови. Ничто не защищено от его воздействия, и будучи затронутой его силой, жертва никогда уже не станет прежней.

Как и у большинства тёмных богов, у него есть множество прозвищ: Создатель, Разносчик Хаоса, Мельтешащая Тьма и Скульптор Нечистот.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d12+6, выносливость d12+4.

Навыки: драка d12, внимание d8.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 20.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к *броне* против магии и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, которые повторно вводят его в *шок*.
- **Кровь-мутаген:** любое существо, облитое кровью Тодото, должно пройти *проверку выносливости* со штрафом –2, иначе оно превратится в служителя Тодото (смотрите далее). Процесс превращения занимает один ход, в течение которого жертва не может предпринимать никаких действий. Этот процесс необратим.
- **Огромный:** *тяжёлая броня*. Противники Тодото получают +4 к *проверкам* атак из-за его невероятных размеров. Вычтите *размер* жертвы из *размера* существа и добавьте получившееся значение к *урону* при попытке Тодото раздавить врага.
- **Поток крови:** при получении *ранения* из его искорёженного тела вырывается поток крови. Поместите узкую часть *конусного шаблона* на Тодото и направьте его в сторону источника *урона*. Любой персонаж, попавший в область действия *шаблона*, должен пройти *проверку ловкости* или будет покрыт кровью-мутагеном (смотри выше).
- **Размер +10:** Тодото более 20 метров в высоту.
- **Регенерация (быстрая):** Тодото может делать *проверку естественного выздоровления* каждый ход.
- **Ужас (–4):** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости* со штрафом –4.

Служители Тодото

Эти несчастные стали жертвами крови Тодото, в результате чего их тела изменились. Ни один из них не похож на другого. У кого-то появились дополнительные конечности или щупальца,

в то время как у других изменения произошли внутри, что сделало их ужасной смесью человека, растения и животного. Некоторые исказились настолько, что теперь похожи на бесформенные пузыри или липкую жижу.

Служители преданы Тодото, но он никак не может повлиять на их поведение.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Особенности:

- **Естественное оружие:** у каждого из служителей есть что-нибудь из перечисленного: зубы, когти, щупальца и хвосты. Все они наносят *сила*+d4 *урона*.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Упырь

Упыри — отвратительные падальщики, раздирающие на части любого несчастного, который встанет между ними и их трапезой. До сих пор точно неизвестно, являются ли они животными или творениями чёрной магии.

У упырей светлая шершавая кожа с текстурой сырого теста. Их крупные глаза мерцают бледно-жёлтым светом. Свои острые клыки и когти они чаще всего пускают в ход, когда нужно содрать плоть с чьих-нибудь костей.

Упыри обычно охотятся стаями по 4-9 особей (1d6+3), а в одном логове может находиться до 20 тварей одновременно, не считая «короля» упырей, являющегося *дикой картой*.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d8, маскировка d10, выслеживание d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Особенности:

- **Инфразрение:** эта особенность вдвое уменьшает штрафы за плохое освещение (с округлением вниз), если упырь атакует живое существо.
- **Когти:** *сила*+d4.
- **Обездвиживание:** жертва, которой упырь нанёс *урон* когтями, должна пройти *проверку выносливости* со штрафом –2, при *провале* она парализована на 2d6 минут.
- **Острое чутьё:** упыри получают +2 к *проверкам внимания* и *выслеживания*, если речь идёт о живых существах.

Уродливые прислужники

У каждого безумного учёного или главы культа есть верные помощники, которые обычно были так или иначе изменены. Такие прислужники безгранично преданы своим хозяевам.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: лазанье d6, драка d8, запугивание d6, внимание d6, маскировка d6, провокация d6.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
Снаряжение: нож (сила+d4).
Особенности:

- **Изувеченный:** прислужники используют d4 при *беге* вместо обычного d6.
- **Размер –1:** прислужники обычно ходят, сгорбившись.
- **Фанатичная преданность:** прислужники этого существа начинают сражаться, как если бы у них была черта *берсерк*, если видят, что их господину нанесено *ранение*.

Утопец

Утопцы — это утонувшие люди, вернувшиеся с того света. Они выглядят так же, как и при жиз-

ни, но их одежда всегда пропитана водой и никогда не высыхает.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от *прицельных атак*; устойчивость к ядам и болезням.
- **Утопление:** утопец, которому удалось произвести успешный *захват*, перекачивает воду из своих лёгких в лёгкие жертвы до тех пор, пока она не захлебнётся. Каждый раунд, пока жертва находится в *захвате*, она должна проходить *проверку выносливости* со штрафом –2 и при *провале* получать уровень *усталости*. В конце концов, если жертве не удастся вырваться, то она захлебнётся.

Черви-трупоеды

Черви-трупоеды — красные существа длиной до трёх сантиметров, укус которых парализует жертву, чтобы червь мог насытиться её плотью. Обычно обитающие на трупах, они склонны собираться большими колониями, накрывая тело наподобие живой ткани. И если один червь не представляет угрозы для человека, то рой может быстро расправиться с неспособной защитить себя жертвой.

Черви-трупоеды заполняют собой *средний шаблон* и не могут разделиться. Также они обладают перечисленными ниже особенностями.

Особенности:

- **Обездвиживание:** персонаж, получивший *ранение* или оказавшийся в *шоке* в результате нападения роя, должен успешно пройти *проверку выносливости* или будет парализован на 2d6 раундов.
- **Поглощение:** черви начинают пожирать парализованную жертву изнутри. Она получает одно *ранение* в час, и остановить это можно только с помощью колдовства или съев полкилограмма соли (для чего требуется пройти *проверку выносливости* со штрафом –4). Соль действует на червей так же, как на слизняков, из-за чего они погибают.

Чёрное древо

Чёрные деревья — злобные существа, растущие группами в глубине древних и мрачных лесов. Некоторые из них появились в результате осквернения старинных захоронений, другие просто одержимы злым духом или демоном, а иные — и вовсе результат сброса опасных химикатов в неположенном месте.

Внешне они напоминают обычные деревья, но их кора полностью черна, и из неё сочится красная липкая жижа. У большинства из них на стволе есть некое подобие лица, образованное изгибами коры и наростами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 19 (3).

Особенности:

- **Броня +3:** толстая кора.
- **Ветви:** *сила*+d6, *дальность* 1. У чёрного древа четыре ветви, и каждый ход оно может атаковать всеми ими, не получая при этом штрафа за множественные действия. Тем не менее, подобным образом нельзя атаковать одного и того же врага более двух раз за ход.
- **Гигантский:** противник чёрного дерева получает +4 ко всем *проверкам* атак из-за огромных размеров существа.

- **Кровожадные ветви:** при *подъёме проверки* атаки, древо протыкает своего врага острой веткой. Каждый раунд после этого жертва должна проходить *проверку выносливости* или получит *уровень* усталости из-за того, что дерево высасывает из неё кровь. Жертва может попытать сбежать, предприняв попытку высвобождения из *захвата*. Полученные уровни *усталости* проходят по одному в 24 часа.
- **Липкая смола:** персонаж, атакующий чёрное дерево в ближнем бою, рискует лишиться своего оружия. Следующим после атаки действием нападающий должен пройти *проверку силы* со штрафом –2, чтобы вернуть оружие. При *успехе* ему это удаётся, но он тратит на это весь ход. При *подъёме* персонаж может действовать в тот же ход. Это правило также вступает в силу, когда персонаж сам коснётся дерева.
- **Путы:** корни и ветви дерева стремятся опутать своих жертв. Все, кто оказываются в пределах *большого шаблона*, центром которого является этот монстр, постоянно подвергается действию силы *путы*, как если бы колдун прошёл *проверку сверхъестественного навыка* с *подъёмом*.
- **Размер +8:** чёрные деревья вырастают до 15 метров высотой.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Устойчивость (проникающий урон):** чёрное древо получает только половину *урона* от проникающих атак, таких как выстрелы.
- **Уязвимость (огонь):** атаки огнём наносят чёрному дереву *урон* +4.

Чёрный извозчик

Внешний вид извозчика менялся множество раз за прошедшие тысячелетия. Египтяне называли его «тёмный возничий», римляне «чёрным всадником», а викинги «возничим смерти». Имя, которым его называют сейчас, сохранилось с викторианской эпохи.

Извозчик появляется, только если использовать силу *призвать демона*. Обычно его зовут тогда, когда колдун хочет отомстить кому-нибудь.

Через 13 минут после полуночи на следующую ночь после того, как демон будет призван и подчинён, он начинает свой путь. Извозчик проедет по дорогам в пределах 13 миль от того места, где был призван, и соберёт души всех, кого встретит. Колдун может приказать ему доставить души 13 человек, имена которых должен назвать. Их извозчик найдёт без проблем, одного за другим, по душе за ночь. На своём пути он также может собрать души тех, кому не повезло его встретить, кроме колдуна и 12 человек, имена которых колдун может назвать.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d10

Навыки: вождение d10, драка d8, внимание d8, верховая езда d10, маскировка d6

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9;

Особенности:

- **Коса жатвы:** это оружие действует только на тех, у кого есть душа. Оно не наносит *урон* (смотри ниже), но те, кого коснулись косой, должны пройти встречную *проверку характера* или станут узниками извозчика. Они впадают в летаргический сон. Жертвы ещё живы, но не реагируют ни на что, пока возница не отвезёт их в Ад (или куда-нибудь ещё) или пока он не будет побеждён. В первом случае жертва умирает. Во втором случае персонаж очнётся *истощённым* спустя несколько минут. Если возницу материализовать (смотри *неуязвимость*), то коса не будет собирать души, а вместо этого станет наносить *сила*+d10 *урона*.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*; +2 к попыткам выйти из *шока*; не получает дополнительный *урон* от прицельных атак; устойчивость к ядам и болезням; нет штрафов за *ранения*.

- **Неуязвимость:** извозчика можно ранить магическим оружием, но он не умрёт и вновь поедет по улицам на следующую ночь. Единственный способ окончательно уничтожить этого монстра — использовать силу *изгнать сущность*. Само заклинание его не уничтожит, а только материализует на 13 минут. В это время извозчик должен будет сразиться с тем, кто призвал его (и его спутниками). Если за это время он не будет побеждён, то продолжит своё дело. Если же колдуну удастся его победить, то с ужасным криком монстр провалится в Бездну, где и пробудет до тех пор, пока не будет призван снова.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Скакуны Извозчика

Четыре жеребца, чёрные как смоль, с глазами, горящими подобно углям, везут его повозку. Нет поводьев, которые сдерживали бы их, и лишь только тонкой струйкой чёрного дыма они связаны с повозкой. Скакуны будут сражаться только в том случае, если на возницу нападут.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: драка d8, внимание d8.

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Быстроногие:** чёрные скакуны используют d8 при проверках *бега*.
- **Призрачный галоп:** чёрные скакуны мчатся над поверхностью земли, из-за чего не получают штрафов за пересечённую местность.

- **Размер +3:** вес чёрных скакунов варьируется от 350 до 450 килограммов.
- **Удар копытом:** *сила*+d6.

Чёрная повозка

Эта повозка — тюрьма для душ, в неведении ожидающих худшего. Чёрная ткань закрывает окна, и лишь изредка за ними можно увидеть молящее о помощи лицо призрака жертвы извозчика.

Уск/ПС: половина шага животного/шаг животного+бег; **стойкость:** 14 (2); **Экипаж:** 1+особое.

Особенности:

- **Броня:** в ранние века или игре в жанре фэнтези деревянные стенки повозки дают 2 пункта *брони*. Если действие игры происходит в наши дни, то увеличьте *стойкость* до 18 (4). В остальных случаях место извозчика считается обнесённым *тяжёлой бронёй* из-за демонического происхождения.

- **Неуязвимость:** если повозка будет уничтожена, то извозчик сядет на коня или будет сражаться, спешившись. На следующую ночь повозка вернётся вместе с хозяином.
- **Ужас (–2):** каждый, кто откроет двери повозки, увидит перед собой множество кричащих от мук душ. Это вынуждает пройти *проверку храбрости* со штрафом –2.

Чёрный судья

Тем, кому знаком ритуал его призыва, чёрный судья может стать верным союзником в борьбе со злом. Он выглядит как человек, одетый в чёрную, как сама ночь, мантию с капюшоном. На его лице маска, напоминающая череп. Глаза её горят жёлтым светом, а изо рта выступают клыки. Никто не знает, что скрывается под ней.

Будучи призванным, судья обычно сначала слушает жалобу «обвинителя» и может даже обсудить её с ним. Тем не менее, прежде чем это произойдёт, его нужно победить в рукопашной схватке лицом к лицу.

Судья невероятно силён, но уязвим перед тем, кто вызвал его. Иногда бывает сложно понять, стоит ли вызвать его.

В том случае, если колдуну удастся победить судью, то призвавший сможет узнать у призванного, как уничтожить одно сверхъестественное существо — доброе или злое.

Если судья победит в этой схватке, то колдуна ожидает суд (смотри ниже).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d12, запугивание d10, внимание d8, убеждение d10, маскировка d8, провокация d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.

- **Знание Тьмы:** если колдун победит судью в схватке один на один, то сможет узнать у него, как уничтожить одно сверхъестественное существо. Другой информации Судья не даёт, поскольку это не является частью его предназначения. Некоторые верят, что он нечто вроде «механизма безопасности», целью которого является сохранение информации, в случае потери которой какое-либо существо стало бы непобедимым.
- **Неуязвимость:** Судья неуязвим для любых атак, кроме тех, которые были нанесены призвавшим его персонажем.
- **Суд:** если колдун проиграет в схватке с Чёрным Судьёй, то он должен пройти встречную *проверку характера* против *характера* судьи. *Харизма* персонажа влияет на эту проверку. Так, например, персонаж с *дурной привычкой* будет получать штраф –2 к этой *проверке*. Если Судья побеждает, то проигравшему будет вынесен приговор. Такой персонаж больше не сможет тратить *фишки* для *проверок на прочность* до тех пор, пока не призовёт другого Судью и не победит его.
- **Уязвимость (колдун):** Судья неуязвим для любых атак, кроме тех, которые были нанесены призвавшим его персонажем.

Чёрный человек

Несмотря на утверждения многих, факты говорят о том, что эта сущность не уникальна. Чёрный человек — это фигура человека без лица, будто бы сотканная из тьмы.

Чёрный человек является источником энергии смерти, а его главная особенность заключается в способности усиливать нежить. Обычно его призывают, когда возникает необходимость командовать армией мёртвых. Его особенности действуют как на *дикие карты*, так и на *статистов*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d10.
Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d12+2.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Бесплотный:** существо невидимо, и ему нельзя нанести *урон* обычным оружием. Магические предметы и оружие, а также мистические силы наносят полный *урон*.
- **Бесстрашный:** невосприимчив к страху и *запугиванию*.
- **Защита от сверхъестественного+:** +4 к *броне* против магии и +4 к *проверкам* сопротивления магическим эффектам.
- **Сила некромантии:** *свободным действием* чёрный человек может пройти *проверку характера*, чтобы высвободить волну энергии смерти. Она заполняет площадь *большого шаблона* с центром на чёрном человеке. Любая нежить, находящаяся в *шоке* и попадающая в зону действия *шаблона*, может действовать согласно своей карте действия. При *подъёме* нежить, являющаяся *дикой картой*, также излечивается от одного *ранения*. Добрые сверхъестественные существа, попавшие в зону действия *шаблона*, должны пройти *проверку выносливости* со штрафом –2, при *провале* они получают *ранение*.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.
- **Усилить нежить:** любая нежить на расстоянии 5 *клеток* от этого существа получает +1 к попыткам выйти из *шока*, *проверкам драки* и *стойкости*.

Чёрт

Хотя дьяволопоклонники и считают, что взывают к самому Дьяволу, но на самом деле Люцифер слишком могуществен для того, чтобы обращать внимание на мольбы смертных. Существо, кото-

рое на самом деле появляется в ответ на заклинание призыва, — чёрт, слабейший из слуг Ада. Внешностью они напоминают человека, но на голове у них козлиные рога, а на ногах копыта.

Молча они слушают просьбу того, кто призвал их, кивая своей уродливой головой в знак согласия, а затем бегут исполнять её. Наихудшим методом из возможных. Несмотря на это, они не станут атаковать колдуна, предпочитая наслаждаться теми мучениями, которые ожидают его в будущем.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d8, внимание d6, колдовство d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Силы:** черти обладают 20 *пунктами силы*, а также знают, как их использовать. Им подвласны следующие силы: *стена* (невидимая преграда), *стрела* (огненная стрела из глаз), *увидеть/скрыть сверхъестественное* (волшебное слово), *ужас* (проклятие), *тьма* (облако тьмы), *кукла* (дурманящий газ), *оглушение* (волшебное слово).
- **Удар копытом:** *сила*+d4.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо, должен пройти *проверку храбрости*.

Член культа

Смертные поклонники безумных богов, демонов и прочих сверхъестественных существ часто собираются в культы. Некоторые из них абсолютно безумны и фанатично преданы своим хозяевам, как смертным, так и сверхъестественным.

Рядовой член культа

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: верный друг (культ).

Черты: —

Снаряжение: церемониальная роба, кинжал (сила+d4).

Особенности:

- **Фанатичная преданность:** если член культа занимает *клетку*, смежной с той на которой находится его предводитель, то он может закрыть его собой от удара. Для этого ему требуется успешно пройти *проверку ловкости*.

Глава культа

Во главе любого культа стоит «верховный жрец», «великий магистр» или ещё какой-нибудь титулованный псих. Большинство из них их покровители наградили сверхъестественными силами. Несмотря на глубокую убеждённость в божественной природе собственных сил, главы культов чаще используют колдовство, нежели чудеса.

Это отражается на аспектах их сил. Ведущему стоит заменить их на подходящие именно для того культа, с которым столкнулись персонажи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d8, колдовство d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: заносчивость.

Черты: мистический дар (магия), новая сила, пункты силы.

Силы: *стрела* (кричащий череп), *ужас* (нечеловеческий вопль), *тьма* (облако тьмы), *кукла* (гипноз), *сокрушение* (огненный клинок), *зомби* (одурманивающий порошок), 15 *пунктов силы*.

Снаряжение: церемониальная роба, кинжал (сила+d6+2, ранения можно исцелить только естественным путём).

Раздел ведущего

Все страшные истории стары как мир. Все чего-то боятся, а у наших предков было много поводов для страха. В любой культуре мира можно найти истории о призраках, перевёртышах, вампирах и прочих тварях.

Но время идёт, а вместе с ним изменился и облик ужаса. Раньше у нас были истории о приведениях, а теперь мы боимся пришельцев, растущих внутри человека, и кораблей, которые совершают путешествие во времени и пространстве, а возвращаются назад полные злобных монстров.

Игры в жанре ужаса можно проводить по любым временным периодам, начиная со времён пещерного человека или великого Рима и заканчивая нашими днями и далёким будущим.

Первое, что вам нужно определить, — чего именно вы хотите от вашей игры. И мы имеем в виду не очевидные вопросы, вроде тех, будет ли это фэнтези или научная фантастика (хотя неплохо было бы определиться с этим до начала игры), но какой будет атмосфера игры. Прочитав эту часть книги, вы поймёте, что мы имеем в виду.

Жанр ужаса

Ужас — это не только кричащие люди. Нет, кричащие люди важны, иначе какой это был бы ужас? Но есть нюансы. Во-первых, определите, какой стиль игры лучше подходит к выбранному миру. Комбинируя элементы различных стилей, можно сделать такую игру, которая понравится и вам, и вашим игрокам.

Боевик

Боевик обычно состоит из трёх частей: злобного монстра, хорошей погони и доброй драки. Это игры, в которых герои начищают морду чудищу чаще, чем оно им.

Это не обязательно должен быть современный мир или бульварный детектив наподобие тех, что чаще всего показывают в кино или сериалах. Игра в подобном жанре подойдёт и для Дикого Запада с его лихими ковбоями, и для Древнего Рима, легионеры которого вонзают свои мечи в ужасных монстров с варварских земель.

В такой игре монстры всё ещё обладают являются сильными противниками, но они недостаточно умны, чтобы выжить. Так, например, обычный вампир погибает, только если воткнуть кол ему в сердце, для чего персонажу необходимо пройти *проверку* атаки с невероятными штрафами. Конечно же, эта ситуация отлично подходит для страшной истории, но впишется ли она в стиль боевика? Нет!

Ускорится ли темп вашей игры, если штрафов на эту *проверку* не будет? Простой удар может отправить врага к праотцам, а вашим игрокам не придётся постоянно вспоминать об игральных костях.

Их персонажи — не беззащитные жертвы, ждущие, когда злобный монстр придёт, чтобы убить их. Эти ребята больше похожи на героев из фэнтези или боевика, которые всегда готовы дать отпор самому страшному из врагов.

И конечно же, вы должны дать им такую возможность. Пусть они уничтожают вампиров и зомби одним ударом, но после этого их должно встретить создание, мимо которого они не смогут пробраться, просто щёлкнув пальцами.

В такой игре у персонажей, с большой вероятностью, есть доступ к магическим предметам, но нет доступа к сверхъестественным силам. Зачарованный меч против вампиров, оккультные книги, плащи из шкур демона, и прочие подобные предметы скорее будут инструментом персонажей, а не наградой.

Тем не менее, если вы захотите, то у ваших героев всё ещё может быть доступ к магии или чудесам, в зависимости от того, как далеко вы рискнёте зайти. В отличие от других стилей, магия здесь не сводит с ума, и для её использования не нужно приносить никого в жертву. Магия здесь создана для того, чтобы хорошие парни с её помощью побеждали плохих.

Великое зло

Человечество невероятно сильно гордится тем, чего ему удалось достичь с того момента, как его предки слезли с дерева. Оно создало города, законы, религии, транспорт, который позволяет пересекать мир за часы, и даже сделало первые шаги к звёздам.

Всё это, конечно, хорошо, но что, если есть в мире нечто, против чего все наши знания бессильны? Что если судьба человечества не создать межгалактическую империю, но просто быть инструментом для удовлетворения капризов какого-нибудь существа, по своим силам сравнимого с богом?

В играх в таком стиле человечество представляет из себя не более чем жалких насекомых, бегающих по камню в жестоком и враждебном мире, а пришельцы — это не маленькие зелёные человечки, готовые поделиться своими открытиями и культурой. То, что находится за границами нашего мира, слишком чуждо нашему разуму, и этому созданию неведомо сострадание или милосердие.

В подобных играх персонажами чаще всего являются простые люди, которые постепенно превращаются в героев. У них есть работа, семья, счета, которые надо оплачивать, но однажды они узнают о том, что существует великое зло, и если его не остановить, то человечество ожидает ужасный конец.

Ужасы в прочих жанрах

Мы упомянули о создании по-настоящему захватывающего игрового мира с использованием ужаса в фэнтези или научной фантастики.

И к тому есть хорошие причины. Каждый из этих жанров обладает своими уникальными особенностями.

Если бы мы начали перечислять всё, что вам понадобиться знать о них для того, чтобы сделать игру, то эта книга получилась бы просто огромной.

Тем не менее, здесь вы найдёте много полезного. Комбинируя элементы из других игровых миров и дополнительных книг с тем, что представлено здесь, вы сможете создать свой собственный игровой мир, полный невероятных чудовищ и отвечающий ожиданиям игроков.

Но даже когда они это узнают, все вокруг даже не пытаются вникнуть в то, что было не предназначено для их разума. Может быть, оно и к лучшему? Ужасные твари во тьме — это не просто вампиры и мумии. Они куда древнее, гораздо более могущественны и опасны.

Судьба противопоставит героям богов и их слуг. Современное оружие не поможет остановить этот кошмар, а *проверки храбрости* здесь будут обычным делом, равно как и невероятно большие штрафы, налагаемые на них. Здесь вероятность погибнуть от безумия или сердечного приступа так же велика, как и возможность быть сожранным чудищем, понять природу которого человеку не под силу.

Выживание персонажей в такой игре крайне маловероятно. В конце концов, это простые парни, которые отважились противостоять врагу, шансы уничтожить которого невероятно малы.

Чудеса и магия здесь проявляются крайне редко, и у каждой силы, само собой, есть своя цена. Магия — не игрушка, а могущественная стихия, подчинить которую смогли лишь немногие (по крайней мере, сохранив при этом рассудок).

Магические предметы будут встречаться в подобных играх крайне редко, и крайне маловероятно, что они изменят ход вещей. Клинок, которым можно поразить тварь, которую не берут пули, будет крайне полезен, но всегда есть причина, по которой ты не можешь использовать его всегда.

Этот несомненно самый мрачный из стилей можно охарактеризовать тремя словами: страх, беспомощность, бегство!

Фишки и ужас

Фишки — это награда, которую игроки получают за героические действия, интересные диалоги и за всё, что ведущий сочтёт достойным.

Если вы играете в боевик, то фишки, вероятно, вам пригодятся. Это истории о том, как герои утирают нос своим врагам, в мгновение ока оказываясь за спиной у вампира с колом в руке, а после этого отправляются за наградой.

Тем не менее, в более серьёзной игре вы, возможно, захотите немного изменить эти правила. Награждайте своих игроков за то, что они разгадали сложную головоломку или победили монстра, не применяя силу. В подобных игровых мирах главное применение фишек — *проверки на прочность*.

Какой бы вариант вы ни выбрали, убедитесь в том, что все знают о внесённых в правила изменениях до начала игры.

Мрачный ужас

Это — нечто среднее между предыдущими двумя стилями игры, но со своими отличительными чертами. Хотя персонажи будут без особых проблем справляться с зомби, но куда более страшные монстры, такие, как вампиры, всё ещё будут гораздо сильнее смертных. Хотя их и можно уничтожить, битва с ними станет настоящим вызовом для героев.

У игры, действие которой происходит в наши дни, вампиры в которой — реальность, а герои — простые люди, может быть очень мрачный конец, примерно такой же, как и у игры про зомби-апокалипсис. У персонажей здесь не будет доступа к невероятно мощной технике, но и врагами их не станут живые боги.

Ужас здесь — обычное дело, но в нём нет такого высокого градуса безысходности, как в играх с великим злом. Персонажи проведут

достаточно много времени, убегая с криками «оно живое», но маловероятно, что они погибнут от сердечного приступа или будут бессвязно бормотать одну фразу, запертые в комнате с мягкими стенами до конца своих дней.

Игровой мир

Теперь, когда вы определились со стилем игры, давайте поговорим об игровом мире. Собираетесь ли вы играть в фэнтези? Научную фантастику? Мрачные 30-е? А что насчёт исторически достоверного игрового мира или современности?

Фэнтези

В большинстве игровых миров жанра фэнтези уже присутствует элемент ужаса. Везде есть скелеты, зомби и демоны, не так ли? В работах Толкиена были призраки и умертвия.

Фэнтези является одним из наиболее удачных жанров для проведения игры с элементами ужаса именно потому, что там есть множество подходящих решений. Потерянные на тысячелетия и покрытые пылью гробницы; злые боги и их жуткие слуги; королевства, населённые демонами,— всё это неотъемлемая часть жанра.

Всё что вам остаётся сделать — решить, насколько сильно ужас должен проявляться в вашем игровом мире. В боевике с элементами ужаса, например, вы можете ограничиться зомби, скелетами, вампирами и мумиями, так как они являются основными противниками в подобных играх. Персонажи же — закалённые герои, которые постоянно одерживают победу над врагом и используют при этом множество волшебных предметов и прибегают к сверхъестественным силам.

Также в подобной игре вы сможете использовать армию почти всемогущих созданий тьмы, наводнившую окрестные земли. Главным антагонистом будет лич, лорд демонов или даже тёмный и жестокий бог, оказавшийся в мире смертных. Герои окажутся постоянно вовлечёнными в эпические баталии, исход которых решит судьбу их мира.

Научная фантастика

Быть может, в научной фантастике элементы ужаса встречаются и не так часто, как в фэнтези, но там они всё ещё уместны. Всё что вам нужно, постараться сделать так, чтобы научная фантастика не превратилась в «научное фэнтези».

Используйте жутких пришельцев вместо сверхъестественных врагов. Быть может, зомби в будущем всё так же пугают, но пришелец, использующий людей как инкубатор или свихнувшийся искусственный интеллект, захвативший контроль над станцией, больше подходят к этому жанру. Ужас — это не только монстры и соответствующие правила, но и атмосфера. Перспектива поиска маньяка на заброшенном корабле или в шахтах на астероиде может напугать кого угодно, надо лишь правильно преподнести информацию.

Также вам нужно решить, на основе какой именно научной фантастики вы хотите провести игру. Будет ли это киберпанк, космоопера, ретрофутуризм или игра в стиле фильмов категории B? Это определит те выразительные средства, которыми вы сможете передать атмосферу ужаса. Так, например, в киберпанке зомби могут быть оживлены с помощью какой-либо технологии, например, с помощью наноботов.

Современность

О играх, действие которых происходит в современном мире, не надо говорить много, всё и так уже известно. Мы живём в этом мире, знаем его культуру, технологии и множество мифов. Остаётся лишь выбрать, что подходит именно вам. Являются ли персонажи федеральными агентами, которые расследуют необъяснимые явления? Или они часть тайного ордена Ватикана, который веками защищал мир от демонов? Верят ли люди в сверхъестественное? И если нет, то готовы ли поверить?

Исторические игры

Это может быть каменный век (или ещё более раннее время, если вы захотите) или джунгли Вьетнама (или другое военное столкновение, если вы сможете подобрать сюжет).

Нет общего рецепта создания исторически достоверного игрового мира, но будьте уверены — всегда найдётся множество материалов о том, как протекала жизнь в ту или иную эпоху.

Возьмём, к примеру, Древнюю Грецию. Можно черпать вдохновение из мифов о кентаврах, минотаврах, гарпиях и прочих жутких созданиях, природа которых для человека — загадка. Если

вы решите провести игру по Древней Греции, то с лёгкостью выберете врагов для персонажей своих игроков. Быть может, известные нам мифы были написаны отважными героями после столкновений с ужасными чудовищами? Или это было предупреждением последующим поколениям?

Помните, не стоит ограничиваться вампирами, зомби и призраками. Освежите свой взгляд на жанр. Колониальная Америка времён Салемского процесса может быть куда более страшной, если врагами окажутся ведьмы и демоны, а не вампир, слухи о котором будут приняты с долей скептицизма.

Время — ваш друг. Используйте исторические события в своей игре. Предположим, вы ведёте игру по Древнему Риму. Все знают, что Нерон сжёг свой дворец, но не всем может быть известно, что истинной причиной пожара было жертвоприношение тёмному богу. А, может быть, пожар начался именно по вине героев, пытающихся победить демонопоклонников?

Не переживайте, если персонажи ваших игроков меняют историю. Ведь для персонажей период, в который происходит действие игры,— настоящее, а всё, что случится спустя века, для сюжета не имеет никакого значения. Если герои не смогут остановить восстание Боудикки и её зомби-кельтов, то придётся снова завоёвывать Британию! Смотрите на это как на возможность, а не как на проблему.

Вы ведущий, и ваша задача — решить, будет ли ваш игровой мир полностью соответствовать истории или можно добавить в него капельку волшебства.

Могли ли волшебники и жрецы творить заклинания или они были всего лишь хитрыми мошенниками?

То же можно сказать и о волшебных предметах. Учитывая, что источники изобилуют почти готовым материалом, сложно не отыскать чудо на любой вкус. Но если вы зайдёте слишком далеко, то закончите, играя в фэнтези без эльфов и гномов, в мире, лишь отдалённо похожим на тот, который послужил основой при создании вашего. В целом, всё, конечно же, зависит от игрового мира. Если он построен на мифах и сказаниях викингов, могут появиться эльфы и гномы, поскольку они присутствуют и в самих легендах этого народа, но это не поменяет жанр вашей игры на фэнтези. В таком мире эльфы и гномы — странный народец, чьи действия и идеи остаются загадкой для обычных людей.

Тайна или нет?

Подумайте о тех, кто населяет ваш игровой мир. Об обычных людях, а не о героях. Известно ли им о существовании сверхъестественного? Ответ на вопрос кажется очевидным, но над ним стоит подумать. Стоит решить, являются ли элементы ужаса общеизвестными, или же они скрыты от глаз обывателей.

Известный источник ужаса

В подобных играх о сверхъестественном пишут на первых полосах газет. Это может быть сенсацией, репортажем или просто описанием фактов, которые ранее были скрыты от взора публики.

Возьмём для примера мир, в котором мёртвые восстали из могил в качестве всепожирающих зомби. Быть может, это и клише, но зато его просто использовать.

Понадобится лишь несколько минут для того, чтобы новостные службы начали передавать сообщения о ходячих мертвецах, а те, кто прошлой ночью пытались противостоять им, стали героями сегодняшних сюжетов. И конечно же, у всех вокруг есть мнение о том, что произошло на самом деле. И, что ещё хуже, новостные каналы приглашают людей для того,

чтобы они рассказали о своих измышлениях. Подробные описания происходящего неизменно вызовут панику у населения.

Сокрытия истины будет прекрасным примером комбинирования известного и тайного источников ужаса, особенно в том случае, когда за одной правдой скрывается другая, куда более пугающая. Люди знают о том, что мир вокруг них наводнили зомби. И что с того? Им ведь сказали, что ситуация под контролем и нет нужды паниковать. Как думаете, что произойдёт? Публика купится на это. Герои же знают, что на самом деле всё куда хуже. Количество зомби стремительно увеличивается, нет страны, которую эта напасть не затронула бы, в небольших городах царит анархия. Но главный секрет заключается в том, что всё это вина человека.

Скрытые источники ужаса

В игровых мирах подобного типа правда надёжно защищена от посторонних, или же просто никто не верит в существование сверхъестественного.

Быть может, персонажи столкнутся с заговором, целью которого является сокрытие существования потустороннего мира от простых людей. Или их задачей будет раскрыть те секреты, что лежат за гранью нашего понимания.

В последнем случае сведения хотя и могут находиться в общем доступе, но, вероятнее всего, никто не принимает их за чистую монету. Современный человек предполагает, что его предки не обязательно верили в драконов и троллей, хотя сказания из прошлого неизменно говорят об этих существах. Но что если до телевидения и газет эти истории были всего лишь попыткой распространить сведения о монстрах, населяющих тёмные леса?

Представьте себе, что в наш век в новостях появится сюжет о вампире. Поверите ли вы сами в то, что это было сверхъестественное существо, или станете обвинять во всём готов, дьяволопоклонников, фанатов тяжёлой музыки, сумасшедших и просто журналистов, пытающихся снискать известность? Ни одна газета не посмеет опубликовать подобное заявление, да и сами люди ни за что не поверят в такое. Толпа зомби может наводнить Нью-Йорк, а жители города спишут всё на наркотики, погромы и розыгрыш. Кое-кто заговорит о правительственном заговоре, но никто не увидит правды.

Если персонажи и узнают о существовании древних богов, то куда они с этим пойдут? Все решат, что они не более чем чудаки, говорящие о конце света.

Местоположение

Каждый игровой мир где-нибудь да находится. Самым очевидным выбором для игры в жанре ужаса будет Земля. Мало того, что здесь разворачивались события большинства страшных историй, написанных за многие века, так вам ещё и не придётся придумывать окружающий мир.

Для фэнтези или научной фантастики нужно нечто другое. В случае с фэнтези есть два варианта: вы можете взять существующий мир (например, из литературного произведения или игры) и добавить туда что-нибудь страшное или создать свой собственный мир, который с самого начала будет мрачным и жутким местом.

В случае с научной фантастикой необходимо определить, насколько далеко ушло человечество в своих открытиях. Исследовало ли оно Солнечную систему? Колонизировало ли близкие к Земле планеты? Или вся Вселенная превратилась в игрушку в руках человечества? Одним из ключевых элементов ужаса является изоляция, и долгие космические путешествия отлично подходят для того, чтобы создать ат-

мосферу. Нет ничего необычного в исследовательской миссии продолжительностью в четыре года, но когда один из членов команды погибает, то это вызывает страх у остальных.

Завязка сюжета

Любому сюжету нужна завязка, которая делала бы его привлекательным для игроков. От истории к истории завязка конкретного сюжета может меняться, но непременно будет пересекаться с первоначальной темой.

Возьмём, например, сценарий, в котором герои пытаются остановить тайное общество, чья цель призвать повелителя демонов. Скажите игрокам, что их персонажи — секретный отряд из Ватикана, созданный для того, чтобы в тайне от всего мира уничтожать зло, — и завязка готова.

За этим наверняка последует несколько вопросов, например, как работает эта группа, какое снаряжение она использует, имеется ли в распоряжении героев магия и т.д.

Учтите, завязка не обязательно должна быть согласована с сюжетом. Представленный вариант, например, никак не определяет основную сюжетную линию.

Ключевые моменты

Ключевые моменты — это то, что поможет вам создать продуманный сценарий. Сюжет можно разделить на три части: начало, середина и конец. По мере того, как сюжет будет развиваться, появятся новые элементы игрового мира, превращая вашу игру в настоящую героическую сагу.

Конечно же, вам не обязательно использовать ключевые моменты. Большинство игровых миров созданы так, чтобы игроки и ведущий всегда могли привнести в них что-то своё, если им хочется. Самое наличие ключевых моментов в сюжете не должно делать вашу игру полностью привязанной к сценарию, — оно должно сделать вашу жизнь проще.

Используя их, вы можете аккуратно провести своих игроков по сюжету, при этом сохранив их право на то, чтобы показать себя, вместо того, чтобы создавать запутанную систему связанных между собой кусков истории, по которым герои будут метаться в поисках славы и богатства.

Вспомним наш пример с группой из Ватикана. В своём первом приключении герои раскрыли и остановили культ тёмного божества. После этого они узнают о том, что скоро произойдёт редкое астрономическое событие. И хотя информации почти нет, но наши герои уверены в том, что случится нечто зловещее. Несколько недель не происходило ничего важного для сюжета. Да, они нашли и прикончили нескольких вампиров, но большую часть времени каждый из них был занят чем-то своим. И тут вы говорите им, что сразу после пресс-конференции пропал один из знаменитых астрономов. Как всё это связано? Пусть герои постараются это выяснить.

Помните, всё что вам нужно на этом этапе, — всего лишь сама идея сюжета. Вы должны помнить о том, что прохождение персонажами ключевого момента не означает конец игры. После этого они могут оказаться на пути к новому.

Быть может, остановив повелителя демонов, они узнают, что всё это было подстроено одним из кардиналов. Были ли у него сообщники? Как далеко он успел зайти? Поиски ответов на эти вопросы должны привести героев к новому ключевому моменту.

Далее перечислено несколько основных идей для сюжета.

Идеи для сюжета

- Мертвецы поднялись из могил и захватывают мир. Возможно, виной всему вирус, который был занесён в наш мир метеоритом, или секретный правительственный эксперимент. А, может быть, это мутация или обезумевшие роботы размером с игольное ушко. Или просто старое доброе колдовство.
- Повелитель демонов, которого много веков назад заключили в ловушку, и злобный культ, который пытается освободить его.
- Вампиры, пытающиеся погасить Солнце. Они могут делать это с помощью древних артефактов (фэнтези) или используя орбитальные спутники (научная фантастика).
- Главы государств похищены, а на их место поставлены двойники. Виноваты в этом, конечно же, пришельцы, клоны или даже вампиры. Классический сюжет, сдобренный атмосферой паранойи.
- Древние египетские боги пробудились и оживляют мумий для того, чтобы вернуть себе силу. Подобный сюжет можно построить, опираясь на любую древнюю культуру, — просто египетская популярнее.
- Могущественный артефакт, который веками защищал мир от зла, разрушен. По мере того, как иссякала его сила, всё больше чудовищ проникало в мир.
- Зло всегда было здесь, прячась под покровом из сказок и легенд, но сейчас, объединившись, решило захватить власть.
- Персонажи — воины, рождённые для битвы со злом, хотят они того или нет. Возможно даже, что только один из них — избранный, а остальные — просто помощники.
- Древние боги, которым поклонялись люди, оказались пришельцами или сущностями из иных миров. Теперь эти боги хотят лишь жертв и распространения безумия или хаоса.
- Персонажи сами являются вампирами, мумиями, оборотнями, призраками или другими чудовищами, которые стали на пути у более могущественных организаций.
- Персонажи — чудовища Франкенштейна (только выглядят получше), но раньше этого не понимали. Кто создал их? Для чего?
- Персонажи являются солдатами (римские легионеры, американские морпехи, солдаты будущего), вовлечёнными в войну со сверхъестественным.
- Люцифер хочет помириться с Богом и избрал персонажей своими агентами. Конечно же, другие представители Ада не готовы сдаваться.
- Война между Адом и Раем ведётся на земле. Независимо от своего религиозного мировоззрения, персонажи будут вовлечены в конфликт и должны выбрать сторону.

Предыстория

Настало время поговорить о причинах, по которым тот или иной ключевой моменты могут существовать.

Это именно то, с чего стоит начать создавать план кампании. И мы говорим не о плане местности, а о структуре истории, о том, как именно персонажи связаны с сюжетом.

Предыстория должна отвечать на вопросы «кто», «как» и «почему». Конечно же, вам не обязательно придумывать всё сразу, но вы должны точно знать, что происходит в определённый момент и по какой причине. Насколько детально вы будете продумывать элементы сюжета, решать, конечно же, вам, но чем больше вы знаете, тем проще вам будет ориентироваться в ситуации и в этой книге.

Убедитесь в том, что ваши игроки снабжены всей информацией, которую должны знать их персонажи. Сделать это можно с помощью введения или раздаточного материала.

Если в Ватикане и учат отряды для уничтожения сверхъестественных существ, то каждый из его членов точно осведомлён об истории их ордена и методах его работы. Может быть, для

сюжета это не так уж важно, но это поможет игрокам проникнуться духом игры и понять своего персонажа (а также вы сможете почерпнуть идеи для нескольких приключений).

Если в мир вторгнутся зомби, то расскажите игрокам, что было до конца света, когда появлялись первые сообщения о чудовищах. Вы можете скрасить эту часть описанием репортажей из новостей или газетными заголовками.

Не бойтесь добавлять элементы из истории или придумывать что-то своё. Возможно, отряду из Ватикана известно о том, что их орден основала группа монахов, которым удалось повергнуть демона во время Крестового похода. И угадайте, что произошло? Правильно, он снова здесь!

Нежелательно, чтобы предыстории персонажей игроков влияли на уже произошедшие ключевые события в игровом мире или содержали скрытую от остальных участников игры информацию о нём. Откуда появились зомби? Для чего? Есть ли у них лидер? Как их победить? Ответы на все эти вопросы ведущий должен знать для того, чтобы по крупице выдавать их персонажам игроков по мере их продвижения по сюжету.

Долгосрочный план

Теперь вам необходимо создать мир со всеми его важными элементами. И это относится не только к главным персонажам или сюжету, но и к тому, какие правила вы собираетесь использовать, какие виды магии существуют в мире, есть ли в нём магические предметы и с какими монстрами придётся столкнуться героям.

Если внезапно появились зомби, то подумайте о том, с чего началась эта беда, какие виды зомби существуют и могут ли со временем появиться новые. Чем подробнее вы проработаете мир перед тем, как описать его на бумаге, тем лучше будет конечный результат.

Если в вашей игре используются существа из иных миров, то подумайте о том, как можно их призвать. В случае с научной фантастикой опишите все возможные варианты вооружения. Присутствуют ли в вашем мире лазерные пушки, обычные патроны или маленький городок можно уничтожить плазменным оружием? Чем мощнее вооружение, тем больше шанс того, что герои просто разнесут жуткую тварь на кусочки.

Создание атмосферы

Независимо от того, насколько хорош ваш игровой мир, не стоит рассчитывать на то, что правильная атмосфера появится сама собой. Вы можете сколько угодно пугать персонажей, используя *правила страха*, но игроки будут шутить, даже когда их герои столкнутся с великим злом. Даже то, что же кроется в тенях, с некоторой вероятностью, станет частью шутки.

В этом разделе мы расскажем о том, как создать подходящую атмосферу, не используя при этом игральные кости.

Создайте настроение

Игроки — тоже люди. У них есть работа, семья, другие хобби. Когда они собираются для игры, они хотят потратить немного времени на то, чтобы обсудить актуальные события. Особенно часто это будет происходить, если группа собирается нерегулярно.

В идеале, вы должны попросить их сделать это до начала игры. Если вы начинаете новую кампанию, то постарайтесь создать у игроков нужный настрой. Большинство игроков за столом хочет веселиться, а это чаще всего означает, что они хотят кидать кубики.

Но у ужаса есть свой собственный набор «правил». Так, например, фильмы ужасов принято смотреть с выключенным светом. Конечно же, мы не рекомендуем вам играть в абсолютной темноте и в очках ночного видения (хотя это может быть здорово), но советуем поэкспериментировать с освещением.

Но обязательно убедитесь в том, что игрокам видны их листы персонажей. Ничто так не уничтожает атмосферу, как внезапная просьба включить свет в напряжённый момент. Так что убедитесь, что все довольны освещением, перед тем, как начнёте.

Приглушите свет, занавесьте окна (особенно, если играете днём), можете даже зажечь несколько свечей, только ничего не сожгите. Всё это, конечно же, поможет вам, но не избавит от хруста чипсов, шума катящихся кубиков, шуток и болтовни.

Как же их победить? А никак. Игроки ведь тоже люди, помните? Это всё часть игры, и вам просто нужно научиться не обращать на это внимания. Положите закуски в миски и убедитесь, что у всех игроков есть всё нужное под рукой.

Представьте, что два игрока начали говорить о футболе. Внезапно реальность вторглась на территорию вашей игры. Атмосфера рушится с невероятной скоростью. Как же остановить это?

Что бы вы ни делали, ни в коем случае не затыкайте их. Приказывать своим игрокам (и друзьям, между прочим) замолчать — не самая лучшая идея, это может испортить всем настроение до конца встречи.

Вместо этого постарайтесь вернуть их назад. Начните говорить шёпотом, ещё сильнее приглушите свет, начните тихонечко стучать по столу, как будто нечто жуткое прячется за дверью, или завойте как волк.

Или сделайте перерыв и подождите, пока их разговор не завершится сам собой, а когда они закончат, вернитесь к игре.

Сторонние инструменты

Есть множество способов создать подходящую атмосферу.

Подходящее музыкальное сопровождение будет творить чудеса, если технологии не станут мешать вам. Остановка для поиска подходящей музыки или вой, раздающийся из колонок в тот момент, когда вам нужен стук в дверь, могут всё испортить. Музыку стоит приглушить, сделав почти неслышной, чтобы вам и игрокам не пришлось срывать голос в попытках услышать друг друга.

Различный реквизит также может быть полезен. Если персонажи обнаружили магическую книгу, то дайте им старый кожаный ежедневник с нарисованным глифом. Если они нашли статую древнего бога, то покажите им загадочный узор. Множество магазинов, торгующих керамикой, не говоря о специализированных магазинов для готов и фанатов тяжёлой музыки, продают подходящие вещи по сравнительно небольшим ценам. Рисунки, скачанные ли из интернета или скопированные из книги, могут значительно разнообразить игру. В сети можно найти множество изображений странных и невероятных существ.

Напитки и красивые бокалы будут крайне полезны. Если персонажей пригласили в таинственный замок, а его хозяин представился просто как «Граф», то раздайте игрокам фужеры с томатным соком. Если у вас есть интересные гобелены, то используйте их для того, чтобы создать атмосферу.

Всё это мелочи в сравнении с самим приключением, но они помогут игрокам настроиться на нужный лад.

Кроме того, вы можете украсить чем-нибудь игровой стол. Миска в форме черепа отлично подойдёт для того, чтобы складывать туда закуски, особенно если у вас есть конфеты в виде глаз.

Положите на стол череп животного, если он у вас есть. Мы не рекомендуем вам коллекционировать черепа своих или соседских животных, но их достаточно легко найти, особенно если вы бываете за городом. Они выглядят довольно жутко, и из них выходят отличные подсвечники.

Самые простые вещи могут оказаться полезными. Чёрная ткань на столе поможет вам создать атмосферу и приглушит звук падающих кубиков.

Попросите игроков отключить телефоны, если только они не ждут важного звонка. Неплохо бы услышать новость о том, что у твоей жены родился ребёнок, но друг, который хочет назначить время для игры в покер, может подождать. Или попросите друзей уладить всё до начала игры.

Описывайте, а не информируйте

И наконец, вам удалось создать правильную атмосферу и начать игру. Всё идёт хорошо ровно до того момента, пока один из персонажей не приходит на кладбище, где вы говорите, что он видит шагающего к нему зомби. Вспомним об атмосфере, в подобных играх она должна быть пропитана неопределённостью. Забывая об этом, вы уничтожаете всё остальное. Решить эту проблему поможет предлагаемый нами способ описания происходящего.

Что, как вам кажется, подойдёт лучше: «Ты видишь как, зомби идёт к тебе» или «фигура, которую почти не видно из-з тумана, и чьи руки вытянуты вперёд, медленно шагая, приближается к тебе с каждой секундой. Плоть этого создания свисает с костей, а запах могильной земли ударяет тебе в ноздри».

В первом случае всё, что вы даёте игрокам,— голые факты. Они и так уже догадались, с чем им

придётся столкнуться, и, прочитав правила, тут же начнут делать *прицельные атаки* в голову.

Второй вариант даёт игрокам ту же информацию, но создаёт у них в сознании живой образ. Эта тварь уже обладает всеми чертами зомби, но теперь игроки могут сделать этот вывод, исходя из ощущений своих персонажей.

И так как игроки, конечно же, всё ещё будут использовать выстрелы в голову, то ничто не запрещает вам превратить эту тварь в упыря или в придуманного вами чудовища с кладбища (ни у кого из них подобной уязвимости нет).

Изоляция

Изоляция — могущественное оружие, которое пригодится вам при создании атмосферы. И хотя на ум сразу же приходит идея о разделении группы, после которого каждый из персонажей останется один на один с темнотой, но изолировать всю группу сразу — также неплохая идея.

Отправьте их в страну, языка которой они не знают и где они смогут рассчитывать только на себя. Когда по незнакомым улицам за ними будет гнаться жуткий зверь, то они не смогут ни у кого попросить помощи.

Также можно использовать социальную изоляцию. Группа персонажей из низших слоёв общества подвергается атаки оборотня на туманной улице, но пройдут мимо бедняков, и никто не решится помочь им.

В любом случае, герои будут окружены людьми, но так или иначе отрезаны от мира.

Самым стандартным вариантом изоляции является закрывшаяся за героями дверь гробницы. Она откроется только тогда, когда зло будет побеждено. Подумайте о том, как можно использовать погоду в тех же целях. Никто не побоится исследовать заброшенный дом, зная, что в любой момент можно дать дёру, но как только на улице начнётся буря и все дороги будут перекрыты, бежать станет некуда.

Неизвестность

Неизвестность — ваш друг, используйте её. Никогда не раскрывайте перед игроками все карты до тех пор, пока не настанет нужный момент.

Представьте себе группу авантюристов, обследующую старый дом. В одной из комнат они замечают, как за гардиной что-то шевелится. Кто-то из игроков спрашивает: «Можем мы посмотреть, что за гардиной?» Вместо того, чтобы просто говорить «нет», используйте вариант: «Хочешь попытаться её отодвинуть?» Спросивший тут же начнёт думать о том, ловушка это или нет. Кто знает, может там скрывается что-то отвратительное?

Когда герой открывает измазанную мерзкой слизью дверь, спросите его, какой рукой он это делает. Для игры это будет абсолютно неважно, но игрокам об этом знать не обязательно.

Описывая ситуацию, акцентируйте внимание на том, чего персонажи не знают. Обратите их внимание на шкаф со слегка приоткрытой дверцей, тени в лесу и густой туман, густой пеленой стелющийся по кладбищу ночью. Позвольте им самим выбирать, чего стоит бояться.

Проницательность против насилия

Учтите, в хорошей страшной истории чаще афишируются последствия насилия, чем само насилие. Если персонажи слышат крик и прибегут туда, откуда он раздавался, то найдут они там пятна крови и следы, а не разорванное на части тело.

Дайте им труп, и они узнают всё о нападавшем. И тогда злодей превратится в монстра из плоти и крови и перестанет быть ночным кошмаром. Пусть гадают, кем была жертва и почему она кричала. Пусть их незнание пугает их.

Даже простая погоня по городу или заброшенному дому может быть страшной, если создать правильное настроение.

Монстры

Давайте, наконец, поговорим о главных звёздах наших историй и о том, что делает их наиболее устрашающими.

Внешность

Страх перед чудовищем начинается с его внешности. Перед тем как разбираться в параметрах и особенностях, подумайте о том, как выглядит ваш монстр.

Зомби можно назвать просто ходячим трупом. Это описание включает в себя всё, что необходимо знать игроку, чтобы сформировать своё представление о нём, но это вряд ли испугает его в отличие от шагающего тела с гниющей плотью и торчащими из под неё костями. И от того, чью плоть населяют черви и жуки, насыщающиеся отходами разложения. И от того, от чьего пронзительного рёва, душа уходит в пятки.

Страх

Обладает ли монстр или нет особенностью *ужас*, зависит от вашего игрового мира. Если персонажами являются обычные люди, сталкивающиеся с силами, о существовании которых они даже не подозревали, то рейтинг *ужаса* должен быть практически у каждого монстра. Если герои проводят дни, сражаясь с тварями из иных миров, то только самые жуткие из них будут провоцировать *проверки храбрости*.

В таком игровом мире обычный зомби не обладает рейтингом *ужаса*, так как персонажи постоянно встречаются с подобными ему существами. А вот древний и покрытый щупальцами Бззоркат наверняка будет вызывать *проверку храбрости*.

Этот элемент подробно описан в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста», в *правилах страха*. Если один и тот же монстр постоянно встречается героям, то через какое-то время он перестанет вызывать у них ужас.

Используйте рейтинги *ужаса* с осторожностью. Лучше постараться самому создать напряжённую атмосферу, чем возлагать надежду на то, что игровые кости сделают всё сами. Подробнее о создании атмосферы вы можете прочитать на странице XX.

Остальное

Можете не мучить себя, корректируя уровень силы монстров под героев, просто старайтесь представить, насколько сложной будет та или иная встреча. Для того, чтобы заставить персонажей игроков попотеть, можно даже не увеличивать *стойкость* врагов, особенно если они являются нежитью. Просто дайте им несколько новых особенностей. Представьте себе гоблина, который умеет становиться *нематериальным*. Он всё ещё слаб физически, зато может выскакивать на врагов прямо из стен или сбежать сквозь пол, если начнёт проигрывать.

Мы уже описывали способы создания новых монстров. Используйте уже существующего в качестве шаблона, добавьте пару особенностей, описанных в этой книге, или дайте ему способности, которыми обладают только сверхъестественные существа.

Использование бестиария

В этой книге описано множество монстров, а вместе с книгой правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста» их получается больше сотни! Изменяйте их для того, чтобы они лучше подходили к вашему игровом миру и приключениям, и ваша игра станет просто волшебной.

Возьмём, например, демона-червя, описанного в этой книге. На первый взгляд не кажется, что можно часто его использовать. По описанию он выглядит стандартным большим чудовищем из Ада.

Так как же можно его использовать, если игровой мир похож на наш? Если такая тварь просто появится в центре Нью-Йорка, то игра превратится в тактический боевик вместо страшной истории.

Подумайте о том, где он будет смотреться лучше всего. Что насчёт городской канализации? Это отличное место для того, чтобы устроить героям

встречу с мерзкими и липкими чудищами. Стоит только немного пофантазировать, и вы можете придумать целый культ, который располагается там и пытается призвать туда этого монстра. Для этого им понадобятся жертвы, и они похищают бездомных из ночлежек. Каким-то образом персонажи игроков узнают об этом и пытаются остановить членов культа. Поиски приводят героев в канализацию, где они сталкиваются с пиявками и служителями культа, и главное — с ужасным демоном!

Злодеи

Настоящие злодеи — это не просто фанатики, пытающиеся принести героев в жертву. Некоторые из них — это облачённые в робы «хозяева» культов или гигантский демон, которого только что призвали.

Неважно, является ли злодей проходным персонажем, или герои пытались найти его на протяжении всего приключения, — в любом случае, он является *дикой картой*. Если в описании главы культа он значится как просто «глава культа», то он, скорее всего, не достоин того, чтобы быть настоящим злодеем.

Процесс его создания ни чем не отличается от создания монстра: за идеей следует описание параметров, особенностей, *черт* и *изъянов*.

Даже простой человек может иметь особенность *крепкий* или *бесстрашный*. Всё что вам нужно — разумное объяснение того, откуда у них эта особенность. Служитель культа мог получить чешую в награду от тёмных богов. К примеру, неуязвимого серийного убийцу нельзя убить обычными методами.

Главное — запомнить, что злодеи отличаются от героев. Просто создайте их такими, какими считаете нужным, и пусть они исполняют свою роль. Им даже не обязательно удовлетворять всем требованиям *черт*, если вам этого не хочется. Savage Worlds — это игра об интересных приключениях, а не о правилах.

Сложность препятствий

Случайные встречи должны быть выстроены таким образом, чтобы героям становилось понятно, что представляет из себя монстр. Это означает, что героям лучше бы сразу понять, что во время таких столкновений сила не всегда будет на их стороне. Армия нежити не может быть побеждена просто потому, что персонажи игроков — герои. Им необходимо добыть информацию, спланировать свои действия, а затем уже переходить в наступление. Возможно, им придётся использовать ритуал или отправиться на поиски легендарного артефакта. Но они не должны идти вперёд с пушками наперевес, зная что выйдут из любой передряги победителями, иначе это будет не ужас, а боевик или фэнтези.

И это не означает, что если герои нанимают армию, то все культы вокруг внезапно станут больше. Но армию надо кормить, и в её рядах наверняка найдутся шпионы или предатели.

Всё, что нужно делать ведущему, — следить за тем, чтобы сложность препятствий соответствовала силе группы персонажей. Если они ходят везде большой толпой и ничего не боятся, то увеличьте сложность столкновения, добавив в списки участников повелителя демонов или полдюжины вампиров. Спустя несколько игровых встреч, вы поймёте, на что способны герои ваших игроков, и уже не будете нуждаться в помощи правил для того, чтобы спланировать случайную встречу. И да, не стоит переживать о том, что группа может потерять одного или двух участников на пути к цели. Это ведь делает игру ещё страшнее.

SAVAGE WORLDS: УЖАСЫ

Авторы: Пол Уэйд-Уильямс, Шейн Лэси Хенсли, Клинт Блэк, Пётр Кори, Джоэл Кинстли и Майк Макнил.

Дополнительные материалы: Джоди Блэк.

Перевод с английского: Артём Беляк.

Корректор: Алексей Шлыков, Александр Стрепетилов.

Редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков и Александр Стрепетилов.

Иллюстрации: Адам Брэй, Джим Крэбтри, Луис Демартини, Джейсон Юта, Джон Хант, Грег Ламбакис, Крис Малидоре, Джордан Пикок, Шайенн Райт, Луис NCT, Томек Творек, Марта Полудникевич, Нина Ганцарчик, Варфоломей Федикзак.

Советы и тесты: Мэтью Каттер, Майк «Злыдня» Макнил, Стив «Хаос» Тод, Джоди Блек, Теллер, Рэнди Мосьёнц, Эд Веттерман, Престон Дюбоз, Шайенн Райт, Шон Патрик Фэннон, Шон Престони и Томас Шук.